AmigaNewsAmigaNewsAmigaNewsAm

AMIGANEWS

ISSN 1164-17

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

Amiga 1200 c'est canon !

TESTS:
Amos Professional
Morph Plus d'ASDG
ToolManager v2.0
Perfect - Link, un logiciel de BBS
Imprimante Deskjet 500C
Flicker Free Vidéo 2
DICE, le C pas cher

SPECIAL:
L'Amiga en cardiologie
Les standards vidéo et l'Amiga

NOS SERIES:
Les librairies
La page d'astuces en GFA



M 4584 - 52 - 30,00 F

DECEMBRE 1992 No. 52
Suisse 9.40 FS. Belgique 219FB. Canada $5.75

COULEURS DE PARADIS SANS LE CAQUETAGE.

Un oiseau rare, la nouvelle série Swift 2 de Citizen. Des imprimantes 24 aiguilles qui non seulement produisent de somptueuses couleurs, mais qui le font dans la plus grande discrétion. Niveau performances, elles impriment graphiques et textes de haute qualité en toute rapidité, avec des polices variables de 8 à 40 points. Quant à leur prix, elles ont même réussi à baisser le ton dans ce domaine. Pour de plus amples informations sur les différents modèles de la nouvelle gamme Swift 2 de Citizen, tapez 3616 OMNI.

2 ANS DE GARANTIE

COMPATIBLE AMIGA



SILENCIEUSE : 43dB(A)

RAPIDE : 240CPS

IMPRESSION COULEUR

POLICES VECTORIELLES

CITIZEN
IMPRIMANTES

TOUJOURS UNE BONNE IDEE



OMNILOGIC FRANCE, Service Marketing, 11 rue de Cambrai, Bâtiment 028, 75019 Paris. Tél : (1) 40 05 28 00.

Le noeud du bec est un photomontage.

SOMMAIRE

Editorial

Nous avons à peine eu le temps de nous habituer à l'idée que les RAMS étaient devenues abordables et voilà que les prix s'envolent de nouveau.

Vous n'avez pas encore équipé votre Amiga avec les mégaoctets si essentiels à son confort? Vous avez intérêt à le faire toute de suite, ou bien à vous préparer pour une longue attente.

La cause en est que L'Europe et les Etats Unis, dans l'espoir de protéger et encourager leurs propres industries, taxent à 80% des importations de composants mémoire de l'Asie. Les Coréens et autres réagissent en baissant la production provoquant ainsi une pénurie. Les prix ont déjà augmenté de 30 à 40%, et ils peuvent doubler dans les semaines à venir, surtout ceux des composants de 1 et 4 Megabits. Aucune amélioration n'est à prévoir avant l'arrivée des composants 16 Mégabits en automne prochain...

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition**, SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Publicité:
Esmeralda Gimeno

Ont participé à ce numéro:
Philippe Agnisola, Thierry Ardouin, Cédric Beust, Patrick Conconi, Phillipe Ducalet, Jean-Luc Faubert, Nicolas Fournel, Luc Gibert, Laurent, Eric Laffont, Jean Marie Lagarde, Malika, Jérôme Pagès, Gilles Soulet, Alain Zerni, Zorglub.

Si vous avez des difficultés à trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse. Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de ventes les plus prés (Tél: 61.15.15.30 FAX: 61.78.30.01).

Flashage: EXE - 10 rue Lavigne 31300 Toulouse Tel: 61-59-38-38
Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel Professional Page

NOTRE COUVERTURE

L'image de couverture est une création de la société **Impact 3D**, spécialisée dans la conception d'images de synthèse fixes et animées. Le modelage de la scène sur ***Imagine 2.0*** et le décor extérieur sur ***Scenery Animator 2.0*** ont été, tous deux, réalisés par Lucas JANIN avec un Amiga 3000 équipé de 14 Mo de RAM. L'image de 1366 par 2048 pixels a été flashé sur diapositive en 16 millions de couleurs. (Impact 3D, tél 61.49.03.91)

INDEX DES ANNONCEURS

Lancement de l'Amiga 1200



Commodore France a choisi le salon SuperGames '92 à Paris pour dévoiler l'Amiga 1200, une machine qui sera sans doute un facteur important dans l'avenir de la gamme.

Cette nouvelle machine représente, comme la 4000 lancée quelques semaines auparavant, un véritable changement de génération. Elle est construite autour d'un processeur 32-bits, le 68EC020, et le nouveau chipset AGA de l'Amiga 4000, avec sa palette de 16 millions de couleurs et son mode HAM8 permettant d'obtenir une image très proche de la qualité photo avec plus de 256 000 couleurs en simultané.

Elle est environ cinq fois plus rapide qu'un Amiga 500, et pourtant son prix n'est guère plus élevé: 3790FTTC en version de base avec 2Mo de Chip RAM; 5390F avec moniteur couleur; 5290F avec disque dur interne de 40Mo; et 6890F avec disque dur et moniteur.

Déjà on trouve l'Amiga 1200 en vente chez certains revendeurs à 3490F.

En même temps, Commodore annonce des baisses de prix sur d'autres produits: l'Amiga 600 est à 2190F, ou 3990F avec disque dur interne de 20Mo. Le CDTV est au prix de 2990F, ou 3990F en configuration Amiga CDTV, avec clavier et lecteur de disquettes.

PRETEST DE L'A1200

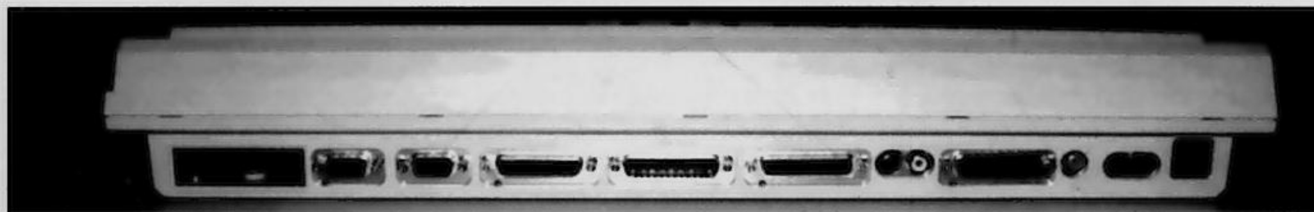
Léon: je suis enchanté

J'ai été carrément enchanté. L'Amiga 1200 est une superbe réalisation. Il est puissant, peu cher et offre presque tous les avantages de l'Amiga 4000.

Il est équipé en standard d'un processeur 68EC020 à 14 Mhz (24 bits d'adresse et 32 bits de données). Ce processeur est la version économique du 68020 et la seule différence avec son grand frère est qu'il ne peut adresser qu'un maximum de 16 Mo de mémoire 32 bits: Sinon, il n'y a aucune différence et pas de perte de performances. Il est livré en standard avec 2 Mo de mémoire vidéo 32 bits, mémoire disponible pour le processeur 68EC020 et pour les coprocesseurs graphiques AGA. La mémoire proces-

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DE L'AMIGA1200

Processeur: 68EC020 (32 bits)
Vitesse: 14MHz
RAM: 2Mo sur carte mère
ROM: 512 Ko intègre le système 3.0
Horloge: temps réel interne avec sauvegarde par pile
Système d'exploitation: version francisée du Workbench (WB 39.29, Kickstart 39.106)
Mémoire de masse: lecteur de disquettes 3"1/2 (880 Ko) en interne, emplacement pour disque dur de 20 à 200 Mo (IDE 2"1/2)
Bus système: Accés 32 bits à la mémoire système - Accés 32 bits à la mémoire vidéo
Connecteurs d'extension: port pour carte PCMCIA connecteurs d'extension CPU interne pour: carte accélératrice, processeur DSP, adaptateur SCSI, carte passerelle, extension mémoire (+8Mo maxi).
Modes graphiques: tous les modes Amiga en 256 couleurs parmi 16millions = 320/ 640/ 1280 pixels de large et 256/ 512*/ 480*/ 960* pixels de haut sur écran vidéo (1084) ou 31kHz (VGA)
*en mode entrelacé ou desentrelacé
Mode HAM8 = plus de 256000 couleurs parmi 16 millions dans les mêmes résolutions.
Processeurs graphiques: "AA chip set" - Alice, Lisa et Paula palette étendue, 256 couleurs parmi 16 millions 4 fois plus rapides, compatibles avec les processeurs d'origine ou ECS
Interfaces d'entrée/sortie: lecteur de disquettes supplementaire, 1 port série (RS-322), 1 port parallèle, 1 port souris, 1 port joystick, ports stéréo/audio (4 canaux/9 octaves)
Interface vidéo: Connecteur 23 broches Amiga vidéo pour sortie sur téléviseur (péritel), sur écran vidéo à 15.75 kHz ou sur écran multisynch ou VGA, sortie composite couleur PAL, modulateur pour prise antenne du téléviseur
Clavier: azerty 96 touches avec pavé numérique séparé
Dimensions (l x H x L): 250 x 75 x 490mm



seur (ou "fast RAM") peut être étendue de 4 Mo 32 bits supplémentaires par le connecteur 32 bits local bus situé en dessous de la machine. Comme nous le verrons plus loin, ce connecteur local bus peut accueillir bien d'autres extensions très intéressantes. Il y a aussi un connecteur PCMCIA 2 16 bits sur le côté gauche de la machine (comme sur l'A600) qui peut également recevoir entre autres des extensions mémoire.

Comme l'Amiga 4000, le 1200 est équipé des nouveaux coprocesseurs AGA permettant un Workbench en 256 couleurs parmi une palette de 16 millions dans toutes les résolutions. Mais le Workbench 3.0 ne permet pas de regler une palette de plus de huit couleurs pour les icônes, fenêtres, etc. On peut configurer le mode écran en 16 couleurs (les seize couleurs seront disponibles pour l'affichage des images dans des fenêtres), et il sera tout de même plus rapide que sur un A3000 en 4 couleurs. Le 1200 est encore plus rapide que le 3000 avec jusqu'à 64 couleurs sur le Workbench. A partir de 128 ou 256 couleurs, ça commence à ramer un peu, tout en restant acceptable.

"Cette machine a de l'avenir"

L'Amiga 1200 est proposé à un prix dumping de 3790 FF TTC sans disque dur. Un contrôleur IDE est cependant disponible en interne et un emplacement est prévu pour des disques durs 2 pouces 1/2. Ces disques minuscules, de la taille d'un paquet de cigarettes sont déjà couramment utilisés dans les portables. Leur seul inconvénient reste le prix relativement élevé, comparé au format 3 pouces 1/2. Les bricoleurs que la plupart des Amigaïstes sont, pourront facilement utiliser des disques standard 3 pouces 1/2 en externe; une nappe suffisamment longue suffira.

Cette machine a de l'avenir : Commodore va proposer des extensions PCMCIA de type modem et extension de mémoire. Pour le bus 32 bits interne, des cartes DSP et d'émulation PC 386/486 seront également proposées et ce pas seulement par Commodore.

Léon Guilbirds

USENET TEMOIN

"Elle n'est pas belle"

L'un des premiers à pouvoir tester l'Amiga 1200 était Barry Brown d'Edinburgh (Ecosse), qui a envoyé ses impressions sur le réseau Usenet. Voici son texte:

"Les commentaires qui suivent illustrent mes premières impressions sur le nouvel Amiga 1200, acheté il y a une semaine.

Tout d'abord à quoi ça ressemble? De face, on dirait vraiment un 500; de côté, on jurerait un 600 et vu de haut, le 1200 est **horriblement** laid. Désolé de vous le dire, la machine n'est pas belle, elle est aussi allongée que l'A500, elle le dépasse encore de cinq centimètres en largeur et arbore les vilaines couleurs du 600.

Le slot pour les cartes PCMCIA se trouve sur le côté gauche et le lecteur de disquettes est situé à droite, légèrement incliné, comme sur le 600. Si vous retournez l'appareil, vous apercevez une trappe façon 500 et, en l'ouvrant, on constate immédiatement que le connecteur est totalement différent des modèles présents dans les Amiga précédents (3 standards différents pour une machine?)

Une nouveauté sur l'A1200 est la souris, plus légère et plus jolie que les ancien-



nes avec toujours et seulement deux boutons (minable!).

Le Workbench 3.0 est livré sur, tenez-vous bien, cinq disquettes. Un adaptateur vidéo pour moniteur Multisync et SVGA accompagne l'ensemble (gentille attention).

L'option choisie par Commodore pour un lecteur 880 Ko est scandaleuse car cette machine **n'est pas** exploitable avec un simple lecteur si l'on se réfère aux cinq disquettes du système d'exploitation.

Les caractéristiques de la machine sont:

- Vitesse d'horloge en NTSC: 14.32 MHz, en PAL 14.19 MHz
- Microprocesseur 68EC020 (composant de surface).

(Ed: C'est un 68020 normal, fonctionnant intégralement en 32 bits, tant en interne qu'au niveau adressage mémoire. Seulement, son espace d'adressage est sur 24 bits, comme sur le 68000, et non pas sur 32 bits comme un "vrai" 68020. Il ne peut donc pas "voir" plus de 16Mo de mémoire. C'est la seule limitation de la version EC. Si vous ne prévoyez pas l'utilisation de plus que 16Mo de RAM, ni l'utilisation d'un MMU, le contraint "EC" ne vous gênera pas)

Le coprocesseur mathématique 68881/68882 est optionnel. Cependant, la quasi-totalité de la carte mère est montée en composants de surface, et ce circuit doit être acheté déjà installé. Je crie là encore au scandale, sachant que Commodore aurait pû au moins souder un support adapté au 68881/68882 permettant ainsi une mise à jour facile. C'est une grosse gaffe des concepteurs.

- Mémoire FAST extensible à 4 Mo (32 bits) dans le slot CPU (trappe ventrale) et 4 Mo supplémentaires de mémoire 16 bits sur le port PCMCIA.
- Mémoire CHIP 32 bits de 1 ou 2 Mo. Le deuxième Mo se place soit sur la carte mère, soit sur le module d'extension interne. *(Ed: l'option 1Mo n'est pas proposé en France)*
- Contrôleur AT IDE interne (40 picots)
- Connecteur bus local (150 contacts)
- Lecteur interne 3p1/2 (880 Ko) et emplacement pour un disque dur AT IDE 2p1/2
- Connection de lecteurs de disquettes externes à concurrence de deux et d'éventuels lecteurs supplémentaires connectés sur le port PCMCIA.
- Sortie Vidéo de type RGB, analogique et digital, composite couleur, interlacé ou non jusqu'à 8 bitplans.
- Système NTSC et PAL.
- Balayage horizontal de 15.6 à 31.4 KHz
- Balayage vertical de 50 à 73 Hz.
- Alimentation: 23 Watts (découpage secteur)

La machine que j'ai achetée est équipée d'un seul lecteur et de deux Mo de CHIP. De nombreuses options comme un disque dur (jusqu'à 120 Mo) et des configurations de 1 ou 2 Mo de CHIP devraient être commercialisées rapidement.

Soudés

Quand vous ouvrez le boîtier de la machine, vous remarquez que tous les composants, sauf les ROMs, sont soudés en surface. La carte mère est un peu plus grande qu'une page A4, le lecteur de disquette

étant sur sa droite et la trappe ventrale se situant juste au dessous. La réalisation de la carte est très soignée. Mais, bon sang! Pourquoi ont-ils utilisé des composants de surface?

Le plus grand changement vient du clavier dont l'allure générale reste inchangée sauf la disparition totale des circuits de contrôle qui ont été intégrés sur la carte principale. Le seul connecteur est un câble ruban **très fragile** qui me coûtera surement très cher le jour où il faudra le réparer. Encore une bourde!

Le microprocesseur 68EC020 en bas et à droite de la carte mère n'est pas plus gros qu'une touche de fonction. Les nombreux autres circuits de Commodore sont répartis proprement sur toute la surface et il y a même un composant de chez NCR.

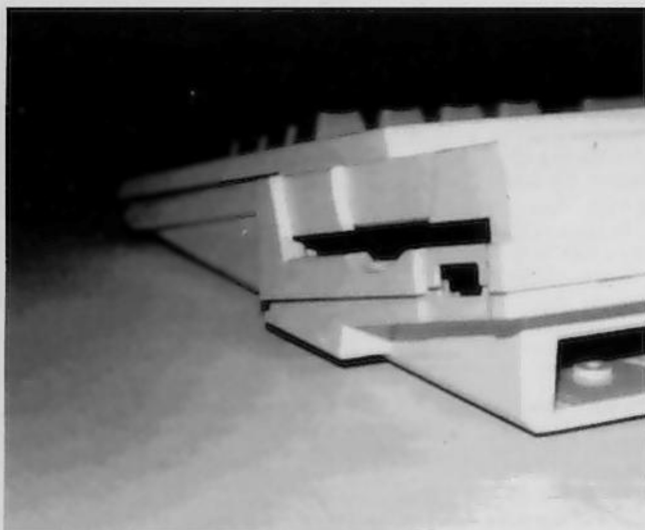
Une sacrée fichue pièce de métal en forme de H qui vous reste dans les mains au moindre petit coup et malgré les quatre vis de fixation, est la pire des choses rencontrées dans ce boîtier. Dire que c'est censé soutenir le clavier et maintenir un disque dur en place! Rien ne justifie une telle horreur dans le boîtier de l'Amiga. Commodore, on vous laisse une semaine de plus pour revoir le "look" de la machine, ça vaut vraiment le coup de s'y pencher un peu!

La seul chose qui mérite d'être ensuite mentionnée est le connecteur de disque dur dans lequel il suffit de connecter un lecteur pour que cela marche.

"Très pratique et très rapide"

A l'utilisation, l'Amiga 1200 est très pratique et très rapide et propose les préférences particulières aux circuits AA (superbe sélecteur de couleur). Le WorkBench fonctionne exactement comme sur un Amiga 4000 aussi n'en ferai-je pas une description détaillée. De toute façon, il est bien plus agréable que le système du Falcon et le MultiTOS (Oui, j'en ai essayé un).

La plupart des logiciels courants utilisant le système fonctionne à merveille (*PageMaker, Real 3D*, etc...). Mais si vous voulez vous divertir, seuls 25% d'entre les jeux passent correctement. Il n'y a rien cependant que Commodore aurait pu faire pour arrêter la prolifération de programmes mal écrits (auto-modification du code) et qui plantent les machines à base de 680x0, notamment à cause du cache processeur. Je sais ce que je dis car j'en ai écrit (de bons jeux, pas du flan!). Une option permet de désactiver le cache ce qui permet à quelques mauvais programmes de fonctionner un peu plus longtemps pour afficher un GOUROU un peu plus loin.



Une semaine avec l'Amiga 4000 et Workbench 3.0.

J'ai eu le privilège de pouvoir tester tranquillement l'Amiga 4000 pendant une semaine et je vais donc vous donner mes impressions résultant de son utilisation courante. En fait il va être difficile de donner un avis d'ensemble car mon opinion sur cette nouvelle machine est assez mitigée. Il y a du bon et du mauvais.

Les Benchmarks réalisés avec AIBB sont certes un bon moyen de tester les performances réelles d'une machine mais il faut aussi tenir compte d'autres éléments comme la qualité de l'affichage, la compatibilité avec les anciens logiciels et les progrès obtenus grâce à la nouvelle version du système d'exploitation.

En ce qui concerne l'affichage, une chose est essentielle: L'Amiga 4000, à l'instar du 3000, n'a plus de désentrelaceur. C'est très dommage, car la solution dite de remplacement, qui s'appelle le "mode Promotion", ne peut remplacer un désentrelaceur hardware que lorsque le Workbench est chargée. D'autre part, peu de softs actuellement disponibles ne tirent parti des nouveaux modes DBLPAL ou DBLNTSC, modes graphiques "promotion" des composants graphiques AGA du 4000, comparables au mode Productivity des composants graphiques ECS présents dans le 3000. Ils produisent un affichage sans scintillement en se passant d'un désentrelaceur. Ces modes ne sont disponibles que lorsque le Workbench est activée. Il va donc de soi que tout ce qui est logiciel démarrant sur sa propre disquette (jeux), basée sur une version antérieure du système d'exploitation, ne pourra désentrelacer le signal vidéo.

Le mode DBLPAL n'est pas une équivalence au mode PAL transparente pour les logiciels Amiga. Un soft classique essaiera toujours de démarrer en mode PAL, c'est le système 3.0, grâce à une bidouille appellée "force promotion" qui oblige les softs à ouvrir un écran en mode DBLPAL Le résultat se traduit parfois par des écrans mal centrés, décalés, surdimensionnés ou rétrécis, bref, quelques problèmes de compatibilité à prévoir pour le début. Les seuls softs garantis à l'abri de ces déboires sont ceux qui peuvent ouvrir un écran sur le Workbench. Il reste donc à attendre les nouvelles versions adaptées au système 3.0 et aux coprocesseurs AGA. Ne nous plaignons cependant pas trop et pensons à ceux qui ont dû faire les mises à jour de Windoze 3.0 à 3.1...

Mais quels sont donc les avantages du système 3.0 et des nouveaux modes graphiques AGA ? Soyons honnêtes, ils sont nombreux et de taille: tous les modes graphiques du Workbench acceptent 256 couleurs simultanément, la palette est de 16.7 millions de couleurs et la vitesse d'affichage a été grandement améliorée. Le système 3.0 lui-même est déjà plus rapide que la version 2.1 sur un Amiga 3000 sans les composants AGA. Mais soyons aussi réalistes : Aucun progrès n'a été fait concernant les résolutions graphiques. Le mode 800*600 scintille et est inutilisable dans le domaine de la bureautique; c'est vraiment dommage. A quoi servent 256 couleurs sur le Workbench s'il n'y a pas moyen de travailler correctement au delà de 640*512 ? Bien sûr, on peut augmenter un peu la résolution avec le suraffichage en mode PAL (suraffichage=overscan; et oui, l'Amiga s'est francisé, habituons nous à utiliser les termes français), mais un mode 800*600 en 70 Hz, capacité qu'il est désormais normal d'attendre d'une machine haut de gamme, n'est pas disponible sur le 4000. Heureusement que des solutions proposées par de tierces sociétés permettront de combler ces navrantes lacunes. Les modes graphiques n'ayant pas été améliorés en ce qui concerne les résolutions, il est à parier que ce type d'extensions vont se développer de plus en plus.

Parlons enfin du disque dur de l'Amiga 4000 : Un disque dur IDE, trop lent quand on a pris de bonnes habitudes sur l'Amiga 3000... Une animation *Vista Pro* présentée à partir du disque dur IDE du 4000 ressemble plutôt à une présentation de diapositives (tout juste une image par seconde) qu'à autre chose. Je n'ai appris qu'après avoir rendu la machine que le disque dur, suite à une erreur de manipulation, avait été formaté en utilisant l'ancien système de fichiers (Old File System) et que cela était la raison majeure de la lenteur du disque *(Ed: tous les Amiga 4000 que nous avons vu jusqu'à présent ont leurs disques durs formatés en OFS. On peut se demander pourquoi.)* En formatant le disque en Fast File System, on devrait de nouveau obtenir des performances acceptables. Je n'ai malheureusement pas eu le loisir de vérifier cette affirmation mais elle me semble raisonnable. (*Ed: voire notre tableau*)

Il reste que sans désentrelaceur hardware, sans nouvelles résolutions graphiques et avec un disque dur relativement lent, le 4000 perd beaucoup des avantages qu'il aurait pu avoir et qu'il reste encore trop cher quand on le compare à un PC 486 DX.

La raison unique du choix IDE étant d'ordre financier, il n'y a pas de justification technique possible. La seule chose qu'il reste à faire est d'acheter un contrôleur SCSI II et le disque dur qui va avec. Résultat: Un connecteur perdu et 5000F de dépensés. Vous pourrez toujours refourguer votre vieux IDE d'occase à un PCiste qui le trouvera sans doute très bien.

Un prix peu élevé

L'Amiga 4000, à sa sortie, a surpris tout le monde par son prix peu élevé. Mais en regardant de près, on constate que ce prix n'est pas un cadeau. La technologie de montage utilisée est 100 % en SMD (tous les composants sont directement soudés sur la carte mère, interdisant toute mise à jour future), procédé de montage très peux coûteux utilisé déjà depuis longtemps par les fabricants de clônes taïwanais. Quand on voit le prix d'une carte mère 486 (5000 Francs), on se doute à peu près du prix de revient de la carte mère du 4000. Rentabilité oblige, Commodore ne fabrique même plus ses custom chips AGA. En effet, la fabrication de ceux-ci est sous-traitée par NCR et HP, ce qui en baisse encore le coût de fabrication. La conception des composants cependant est toujours assurée par Commodore.

On peut donc dire sans hésiter que Commodore aurait pu commercialiser l'Amiga 4000 pour moins de 15000 F sans

AXE INFORMATIQUE
92, COURS JULIEN 13006 MARSEILLE
TEL. 91.48.40.55 - FAX 91.42.70.12

Axe INFORMATIQUE

DES PRIX ! DES NOUVEAUTES !

AMIGA 600	2190 F
AMIGA 600 + HD 40 Mo	3990 F
AMIGA 570 CD ROM	2990 F
AMIGA 3000 HD 52	14990 F
AMIGA 3000 T HD 105	19490 F
AMIGA CDTV	3990 F

SHOWROOM PERMANENT DES PRODUITS GVP
STATION VIDEO INFOGRAPHIE AMIGA

AMIGA 4000

AMIGA 4000 Processeur 68040 - 25 Mhz
6 Mo de ram disque dur 210 Mo
Kickstart et Workbench 3.0 Francisé
lecteur Haute Densité 1.76 Mo
Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions

23690 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 Processeur 68EC020 - 14 Mhz
2 Mo exten 10 Mo, Port PCMCIA, option SCSI
Connecteur CPU pour Carte accélératrice
Nouveau Chip SET AA 32 bits, empl. DSP
Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions.

3790 F

PROMO
SOLUTION VIDEO AMATEUR AMIGA

- AMIGA 600/1Mo de RAM.
- GENLOCK GVP SVHS/PAL/SECAM FILTRE ELECTRONIQUE
- SCALA VIDEOTITLER

6990.00 F

PERIPHERIQUES

Carte TBC II Pal - Y/C	11790 F
GVP PHONE PAK	4490 F
GVP DSS	849 F
Scanner 600 DPI	12690 F
Tablette Graphique Kurta A4	6490 F
Tablette Génius GT 906	2990 F
SIMMRAM - 2	1490 F

CARTE ACCELERATRICE

G-FORCE 040	
Carte 68040 à 33 Mhz + 4 Mo A2000	19990 F
COMBO 325	
Carte 68030 à 25 Mhz + 1 Mo A2000	5500 F
COMBO 340	
Carte 68030 à 40 Mhz + 4 Mo A2000	7990 F
GVP A530 Turbo	
Carte 68030 à 40 Mhz + 1 Mo A500	5990 F

DISQUE DUR

HD 20 Mo SCSI A500	2090 F
GVP HCD + / HD 52 Mo	3290 F
GVP HCD + / HD 120 Mo	4590 F
GVP HD 500/HD 52 Mo	3990 F
GVP HD 500/HD 120 Mo	4990 F
disque dur A600/A1200 42 Mo	1590 F
disque dur A600/A1200 85 Mo	2690 F
disque dur A600/A1200 125 Mo	3290 F
disque dur A600/A1200 210 Mo	4790 F

CARTE GRAPHIQUE

Carte DCTV 16 M coul.	3990 F
GVP VISION 24	18790 F
Opal vision	7890 F
VD 2001 + TV paint junior	17690 F
VD 2001 + TV paint pro	23690 F

3 1/2 DFHD

Boîte de 10	65 F
par 50 la boîte de 10	59 F
par 100 la boîte de 10	55 F

3 1/2 DFDD

Boîte de 10	65 F
par 50 la boîte de 10	59 F
par 100 la boîte de 10	55 F

LOGICIEL PROFESSIONNEL

Broadcast Titler 2	1990 F
Scala Vidéo Titler	690 F
Vidéo Director	1490 F
Deluxe Paint IV ver. 4.1	890 F
Professional Page 3.0 + Draw 3.0	2990 F
Design Works	690 F
Kindworks 3	412 F
Maxiplan 4	412 F
Rasterlink convertisseur image	1690 F
Digi view mediastation 4.0	1690 F
The art departement pro 2	1690 F
Quaterback 5.0	790 F
Scala vidéo studio	1990 F
Mac 2 dos	990 F
Prowrite 3.2	990 F
Calligari junior	2990 F
Calligari full broadcast	17690 F
Vista pro 2	990 F
Real 3D	990 F
Real 3D pro	2990 F

EXTRAIT DU CATALOGUE DES JEUX

Lure of tempress	272 F
Dune	266 F
Hook	220 F
Premier	265 F
Ween	278 F
Legend of Kyrandia	312 F
Sensible soccer	220 F
D-day	342 F
Nicky boom	265 F
Humans	260 F
Beast 3	234 F
Zool	207 F
Jaguar	205 F
Fire and ice	227 F
Street fighter 2	249 F

GENLOCK

Genlock g-lock e/s y-c/pal/secam	3990 F
Vidéomaster	9950 F

ECRAN

Moniteur 1085 s	1990 F
Moniteur 1960	3990 F

Axe INFORMATIQUE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : AXE INFORMATIQUE VPC : 92, COURS JULIEN 13006 MARSEILLE
GARANTIE 2 ANS (uniquement sur l'unité centrale) - REMISE 2% POUR PAIEMENT COMPTANT - CREDIT 4 MENSUALITES SANS INTERET*
* Après acceptation du dossier

NOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... CP : .... TEL. : ....
MON ORDINATEUR : ....

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

*POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F PAR COLIS / C.R 70 F TOTAL

CHEQUE ☐ CCP ☐
DATE :
SIGNATURE :

difficulté, d'autant plus que c'est déjà le cas en Allemagne, où le prix pour un modèle équipé de 6 Mo de mémoire vive et d'un disque dur de 120 Mo (IDE) est de 13000 Francs TTC (TVA 14%). Je pense qu'à terme une baisse de prix est inévitable, concurrence oblige. Le 3000 est certes une belle réalisation en ce qui concerne son procédé de fabrication (tous les coprocesseurs sont sur un socle) mais il n'a aucune chance de subsister face au 4000 qui doit coûter à peu près deux fois moins cher à fabriquer (le type de processeur utilisé, 68030 ou 68040 n'y change plus rien). Je pense que nous pouvons nous réjouir de cette nouvelle donne, qui va rendre la gamme Amiga très abordable et concurrentielle face aux PC et Mac.

Enfin, l'Amiga 4000 sera décliné en différentes versions: un 4000 à base de 68030 devrait être disponible cette année. D'autre part, les produits proposés par les constructeurs OEM Amiga sont désormais capables de combler beaucoup de lacunes actuelles et les développements futurs du système d'exploitation permettront l'utilisation d'une grande diversité de cartes graphiques avec le Workbench.

Les Tests

Voici maintenant, comme promis, une série de Benchmarks réalisés avec AIBB:

Les machines de test sont un Amiga 3000 équipé de 2Mo de chip RAM, 12Mo de fast RAM (static culumn 70 ns) avec un chipset ECS standard tout bête tournant sous 3.0 et 2.1 et un A4000 standard tournant sous 3.0 avec un disque dur IDE de 120 Mo et 6 Mo de mémoire vive.*(Ed: nous avons ajouté d'autres configurations au tableau)*

L'intérêt de faire des tests de performance sur un Amiga 3000 est que cela nous donne l'occasion de mesurer le gain réel de vitesse obtenu avec AmigaDos 3.0 par rapport à la version 2.1, sur une même machine.

On remarque tout de suite que tous les tests qui impliquent des routines d'affichage (Writepixel, TGtest et Beachball) donnent un gain de performance allant de 24 % à 65 % sur l'Amiga 3000.

Ces Benchmarks sont bel et bien la confirmation de ce que j'avais déjà ressenti en utilisant couramment AmigaDos 3.0 sur le 3000 comme sur le 4000 ou le 1200: le Workbench semble vraiment plus rapide, notamment pour tout ce qui concerne l'ouverture de fenêtres, leur déplacement etc... Des logiciels comme *ProPage* ou *Pagestream* bénéficient également de ce gain de vitesse, tout comme *CygnusED* (scroll).

Test avec AIBB v4.5

System CPU : 68040
System FPU : 68040
System MMU : 68040
CPU Clock Rate : 24.9 MHz
FPU Clock Rate : 24.9 MHz
System Memory Information
NODE #1
Node Name : expansion memory
Node Size : 16.00 MBytes Bus Port Size: 32 Bit
Address Range : $07000000--$08000000 Node Priority: +30
NODE #2
Node Name : chip memory
Node Size : 2.00 MBytes Bus Port Size: 16 Bit ?
Address Range : $00001000--$00200000 Node Priority: -10

System Dynamic Information for this test
Instruction Cache : ENABLED
Data Cache : ENABLED
Inst Cache Burst Mode : ENABLED
Data Cache Burst Mode : ENABLED
Data Cache Write Allocate : -------- 68040
Copyback Mode : ENABLED
System Supervisor Stack Address : $07000A68
AIBB Process Stack Address : $07103C14
Operating System Memory Location: $00F80000
Current OS Dispatch Quantum : 4
Test Information Section
Parameters : 68020+ based standard code
Multitasking : DISABLED
Test Code Location : Memory Node #1
Test Data Location : Memory Node #1

Test	A500 NFR	A2000 FR	A2500 68020	Combo 22 Sys2.1	Combo 22 Sys3.0	A3000 25	A3000 25 Sys2.1	A3000 25 Sys3.0	A4000 Sys3.0	Test Result
Writepixel	0.25	0.26	0.69	0.94	1.43	1.00	1.01	1.39	2.79	2.44 Second
Sieve	0.11	0.11	0.56	0.88	0.88	1.00	1.00	1.00	1.11	6.26 Seconds
Dhrystone	0.18	0.18	0.48	1.03	1.03	1.00	1.01	1.03	3.42	27551.00 Dhrystones/Second
Sort	0.13	0.14	0.45	0.89	0.89	1.00	1.00	1.00	2.68	2.99 Seconds
Matrix	0.10	0.11	0.52	0.91	0.91	1.00	1.00	1.00	1.53	1.49 Seconds
IMath	0.05	0.05	0.51	0.90	0.89	1.00	1.00	1.00	2.29	2.23 Seconds
MemTest	0.16	0.17	0.61	0.88	0.88	1.00	1.01	1.01	1.19	5.17 Seconds
TGTest	0.50	0.52	0.82	1.01	1.11	1.00	1.01	1.65	1.51	4.08 Seconds
Savage	0.00	0.00	0.51	0.88	0.88	1.00	1.00	1.00	1.20	2.81 Seconds
FMath	0.05	0.05	0.40	0.89	0.89	1.00	1.01	1.01	4.73	0.68 Seconds
FMatrix	0.14	0.14	0.46	0.94	0.94	1.00	1.00	1.00	1.04	4.10 Seconds
BeachBall	0.01	0.03	0.39	0.94	1.12	1.00	1.03	1.24	6.46	4.31 Seconds
SWhetstone	0.02	0.02	0.36	0.91	0.90	1.00	1.03	1.01	0.60	816552.00 Whetstones/Second
DWhetstone	0.02	0.02	0.37	0.92	0.91	1.00	0.99	1.00	3.40	5430243.00 Whetstones/Second
FTrace	0.01	0.01	0.42	0.91	0.90	1.00	0.99	1.01	3.11	1.39 Seconds
CplxTest	0.04	0.04	0.47	0.96	0.96	1.00	1.00	1.00	3.25	1.73 Seconds
InsTest	0.17	0.17	0.44	1.01	1.01	1.00	1.00	1.00	1.70	461456.0 Instructions/Second

Certains softs ont du mal à adapter leur taille...

Le Workbench 3.0 est très différent des anciennes versions; je n'ai toujours pas bien compris comment fonctionne la gestion des écrans. Certains softs ont du mal à adapter leur taille d'écran à la résolution du Workbench, notamment *DirectoryOpus* et *Prowrite*. Seuls marchent sans histoire les logiciels qui ouvrent leur écran sous forme de fenêtre sur le Workbench (*ProPage, Pagestream*) et *Excellence*, qui ouvre même son écran custom correctement.

Il est intéressant de noter que la plupart des bugs cités ci-dessus disparaissent sur le 3000 sous 3.0 et ne sont un problème qu'avec l'Amiga 4000. Le chipset AGA semble en être le responsable.

Le mode DBLPal ne nécessite apparemment pas les chips AGA pour fonctionner, puisque j'ai pu sans problème le faire marcher sur un A3000 ECS. C'est assez intéressant pour etre mentionné. Sur le 3000, ce mode se comporte comme le mode Productivity, avec 4 couleurs parmi 4.

En fait, il me semble que le mode DBLPal est une sorte de mode Productivity à 50 Hz, puisque l'affichage est sans scintillement sur le 3000, que le désentrelaceur soit activé ou non. La seule différence avec le 4000 est qu'il n'y a qu'une palette de 4 couleurs, comme pour le Productivity et que le mode promotion n'est pas disponible. Cela augmente les bugs d'écran sous 3.0 sur un A3000. Le mode PAL, lui, marche très bien sur le 3000 sous 3.0.

Tous les avantages de la version 2.1 sont aussi intégrés au 3.0. Il y a d'abord la localisation du système permettant de configurer

le Workbench dans n'importe quelle langue, notamment en français; le gestionnaire d'imprimante Postscript et CrossDos, permettant de lire des disquettes MS-DOS 720K et 1.44Mo. Le nouveau programme préférences "Palette" s'agrémente dorénavant d'une palette chromatique circulaire et on peut choisir une couleur différente pour un plus grand nombre d'éléments du Workbench. La fenêtre appelée en sélectionnant "information" dans le menu "icônes" respecte désormais le multitâche et ne gèle plus le système. La localisation a aussi été améliorée; en effet, le fait de sélectionner "utiliser" dans le programme préférences "locale" met le Workbench à jour immédiatement, si un nouveau langage a été sélectionné. Avec la version 2.1, il fallait redémarrer l'ordinateur.

Je tiens tout de même à signaler que j'ai testé AmigaDos 3.0 sur un A3000 uniquement dans le but de vous informer que cela était possible, sans pour autant dire que cette version était disponible pour le public. Les bugs décrits peuvent être corrigés d'ici sa distribution publique. J'ai également eu des échos de développeurs me disant que la version 3.0 avait fonctionné avec succès sur un Amiga 1000. Cependant, Commodore n'a pas encore dévoilé ses intentions concernant une éventuelle mise à jour pour les autres machines, à l'heure où la version 2.1 n'est même pas encore disponible. Il faudra sans doute attendre un certain temps, de sorte que tout soit débuggé et que la version 3.0 soit correctement adaptée aux anciens modèles.

En bref, je dirai que l'Amiga 4000 est une machine intéressante qui, comme toute nouveauté de Commodore, présente encore quelques défauts de jeunesse. Comme extension à souhaiter pour l'avenir, je citerai un désentrelaceur capable de désentrelacer le mode 800 x 600 et un contrôleur SCSI II au format Zorro III. Et même si tout le monde n'en a pas l'utilité, espérons que le DSP ne se fera pas trop attendre.

J'en profite pour répondre à l'un de nos lecteurs qui m'a incendié pour mon article du numéro 50 concernant les futures machines prévues par Commodore. Sylvain Gamel me reproche d'avoir utilisé des informations en provenance du réseau Usenet et de les avoir non seulement "pompées" mais en plus "d'avoir pris des libertés quant au contenu initial de l'information".

Usenet et Fidonet sont une bonne source d'informations que nous utilisons couramment. Il faut cependant savoir faire la part des choses et ne pas prendre certains bobards pour des informations fiables. En effet, le contenu du message en question est beaucoup moins affirmatif et parfois différent de que ce que je rapporte dans mon article. Ce message, je ne l'ai pas reçu comme message Usenet mais comme FAX de Commodore, ce qui est différent. Je ne me suis pas borné à publier cette nouvelle en la traduisant simplement. J'ai préféré valider et compléter les informations auprès de personnes compétentes en la matière, ce qui m'a permis d'être plus affirmatif et plus exact. Ce n'est pas par l'opération du Saint Esprit que le conditionnel se transforme en affirmatif, mais à la suite de recherches! D'autre part, le message ne contenait aucune réserve quant à sa publication dans la presse informatique.

Léon Guilbirds

AVIS AUX PROGRAMMEURS

Euro-DP, le distributeur de disquettes de domaine public, nous communique un appel aux createurs de logiciels de DP:

"Euro-DP a crée une structure de distribution sérieuse et notre souhait est de faire profiter, à un plus grand nombre possible d'utilisateurs Amiga, des productions Domaine Public européennes.

Sans votre collaboration, cet objectif ne pourra être atteint; aussi, nous vous proposons, si vous êtes à la recherche d'un distributeur, de nous adresser vos réalisations en nous indiquant son mode de diffusion (Freeware, Shareware, Shareware Compensé).

(Euro-DP, BP3, 33390 St Seurin de Cursac)



Someware propose :

Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

Boing ! La souris professionnelle 590F
LA souris optique 3 boutons pour tous les Amiga ! Souple et précise, solide et sans entretien, elle devient vite indispensable aux pros (CAO, PAO, 2D, 3D, vidéo, ...). Fournie avec une disquette d'utilitaires et un tapis réseau.

Tapis réseau géant (23x28 cm) 400F

Importation exclusive Someware

Comprendre et bien exploiter son Amiga 250F
- le seul livre en Français sur le Workbench 2.0 !
- 2 disquettes compressées contenant les meilleurs outils compatibles avec le Workbench 2.0

Importation exclusive Someware

Aladdin 4D 4500F
Le successeur de Draw 4D : calculs encore plus précis et encore plus rapides, meilleur contrôle des animations, cibles multiples pour la caméra, support direct pour la carte DMI Resolver, contrôle des couleurs et du rendu polygones par polygones pendant l'animation, nouvel objet 'waves' pour le rendu des vagues, nouvel objet 'gases' pour le rendu de flammes, importe les fichiers PostScript, etc...

Pixel 3D 950F
Création d'objets 3D à partir d'images 2D. Contrôle des algorithmes de conversion : extrusion standard, extrusion biseauté, conversion en fonction des couleurs, réduction des points et des polygones redondants. Compatible Imagine, LightWave, Sculpt, Turbo Silver, VideoScape, AutoCad.

Interchange Plus 1100F
L'outil le plus complet pour la conversion d'objets 3D. Compatible avec Light Wave, Imagine, Turbo Silver, VideoScape, Sculpt, Page Render, DEM, ST Cad, Pro Draw, Aegis Draw. Conversion automatique de textes en objet 3D.

Video Fonts 2 850F
Enfin des 'color fonts' disponibles ! Les 'color fonts' sont des extension des fontes standards Amiga. Elle sont reconnues avec le Workbench 2.0. Elles sont aussi utilisables en 1.3 grâce à un outil de type ColorText qui accompagne Deluxe Paint. Elles sont donc compatibles avec la plupart des logiciels utilisant des fontes standards : présentation, titrage, dessin... Un total de 17 fontes en 4 tailles.

DMI 128 à partir de 18000F
La solution de stockage idéale : 128 Mo en ligne, grâce aux disques magnéto-optique de 3,5 pouces. Temps d'accès moyen : 40 ms. Cache 64 Ko. Périphérique SCSI disponible en interne ou en externe.

Les Fish, rien que les Fish, toutes les Fish 15F
Tous les AmigaLibDisks (1 à 760) en direct de chez Fred Fish. ***15F*** le disque, ***13,50F*** le disque pour 100 et plus. Abonnement sur demande.

DICE, le compilateur C de Matt Dillon 590F
- compilateur C ANSI
- version 2.06.40 (enregistrée) en trois disquettes compressées
- fichiers include et bibliothèques Amiga en version 1.3 **et** 2.0
- documentation en **Français,** un livre de 250 pages
- mise à jour des utilisateurs enregistrés auprès de Matt Dillon 290F

Une exclusivité Someware

UIK 550F
User Interface Kit de Jean-Michel Forgeas
- simplifie la programmation de l'interface
- look 3D du 1.2 au 3.0
- accessible en asm, C, Pascal, Modula, ...

Carte ethernet pour A2000/3000/4000	1990FHT
AS225 (TCP/IP pour Amiga)	1990FHT
Amiga Unix Sys V r4 v2.10c unlimited users	4990FHT
A2232 : 7 ports série supplémentaires	1990FHT

XWindow System 3950F
Serveur X11R4 sous AmigaDOS. Fourni avec OpenLook

Motif 950F

XToolkit 2500F

Développez pour X11R4 avec votre Amiga

XWindow démo 400F

Remboursable à l'achat du XWindow System

Importation exclusive Someware

Cartes DMI Vivid 24 à partir de 28000F
Carte haute résolution vidéo : couleurs 24 bits, alpha channel 8 bits, jusqu'à 4 processeurs arthmétiques pour une puissance de calcul de 160 MFLOPS ! Résolution : jusqu'à 2048x2048 (ou 1280x1024 en non-entrelacé). Conception modulaire pour ajouter de nouvelles fonctionnalités : option DVE, option 'encoder', ...

Moniteurs couleurs SAMPO
Moniteurs couleurs VGA/SVGA, tube plat, coins carrés, traité anti-reflets. Résolution de 640x480 à 1024x768, pas de 0.31mm. Utilisables avec les cartes GDA, DMI Resolver et DMI Vivid 24

écran 17 pouces 7500F

écran 20 pouces 10500F

Vente par correspondance :

Participation aux frais de port : gratuit pour les disquettes (Fish, Aquarium, Catalogue). UIK : 10F seul, gratuit avec une commande d'autres produits. Moniteurs SAMPO, cartes graphiques, DMI 128 : nous consulter. Autres commandes : 20F pour le premier produit + 10F par produit supplémentaire.

Demandez notre catalogue gratuit : 24 pages de description complète pour tous nos produits

Développement de logiciels, étude, implantation, administration de réseaux AmigaOS, Unix, Vax : nous consulter.

Renseignements, commandes et support :

Someware • 1 rue Léo Lagrange • 59212 Wignehies

Téléphone : 27 57 41 05 • Fax : 27 60 60 87

Revendeurs intéressés, contactez-nous

Une carte d'échantillonnage 16 bits à 1350F ! Mettez moi une caisse de douze ma bonne dame!

Le Future Entertainment Show à Londres du 5 au 8 Novembre était pour les anglais l'occasion de faire connaissance avec le tout nouveau Amiga 1200.

Salon typiquement anglais, il s'agissait d'une foire aux dimensions considérables (100 000 visiteurs attendus) où l'ensemble des jeunes (et parfois moins jeunes) londoniens s'étaient donnés rendez-vous afin de tester les denières nouveautés ludiques, acheter des logiciels à des prix défiant toute concurrence et s'affronter dans les nombreux concours organisés. Le salon, situé à Earls Court, comprenait deux grands halls, l'un dédié aux micro-ordinateurs, l'autre aux consoles et attractions diverses (réalité virtuelle, cinéma en relief, etc...).

Un show Amiga

A l'origine, le Future Entertainment Show n'avait rien d'un salon dédié, mais l'Amiga y était si présent que l'on aurait pu se croire dans un Amiga Show quelconque, le côté professionel en moins, toutefois. Commodore était en effet le seul constructeur de micro-ordinateurs à être présent, et bien présent: deux stands remplis de machines. De même, l'allée reliant les deux halls du show était aux couleurs Amiga: 50 mètres remplis de logos de la marque avec ici et là des écrans passant inlassablement une publicité pour Commodore. Quant aux autres micros: pas de stand Atari, aucun **Falcon** présent sur tout le salon et seulement quelques rares PC.

Le premier stand Commodore était consacré aux machines 'grand public'. 8 Amiga 1200, 8 Amiga CDTV, 10 Amiga 600 et 10 Amiga 600HD -sur lesquels tournaient principalement des jeux et ***Deluxe Paint***- étaient en libre accès. Le second stand, quant à lui, présentait les gammes professionnelle et multimedia de Commodore. On pouvait voir s'y côtoyer deux Amiga 4000 avec ***Scala***, les logiciels d'ASDG et Deluxe Paint IV, deux Amiga 3000 avec des exemples d'applications multimédia ainsi que des représentants de la gamme PC de Commodore, à savoir 4 SL 386 et 4 DT 486. De nombreuses documentations différentes étaient disponibles pour l'ensemble des machines, avec un réel effort fourni pour le CDTV.

Pour en finir avec Commodore, voici la liste des prix officiels pour Novembre 92, prix qui étaient dans bien des cas très sérieusement révisés à la baisse sur les stands du Future Entertainment Show, surtout le dernier jour, les exposants n'ayant pas envie de repartir avec du matériel: Amiga 3000 (25MHz) disque 50Mb £1299, Amiga 3000T 100Mb £1999, Amiga 3000T 200Mb £2499, Amiga 4000 40Mb £1999, Amiga 4000 120Mb £2099, Amiga 1200 £399, Amiga 600 £299.99, Amiga CDTV £399.99. Plusieurs packs étaient également disponibles: l'Amiga CDTV computer pack £499.99 (un CDTV et tout le nécessaire pour le transformer en Amiga normal), l'Amiga 600 *Wild Weird Wicked Pack* £349.99 (un Amiga 600 plus Push-Over, Grand Prix, Putty, et Deluxe Paint III), et enfin l'Amiga 600HD Epic Pack (un Amiga 600 avec disque dur 20 Mb en interne et Epic, Rome, Myth, Language Lab, Trivial Pursuit, Dictionary (5 langues) et Deluxe Paint III). Pour tous ces prix, ainsi que pour ceux cités plus bas, il faut prendre une livre à 9F pour faire vos calculs. Si on en croît le nombre de sacs et de packs Amiga à la sortie, Commodore UK n'a pas perdu son temps dans ce salon.

Graphisme et Video

Great Valley Products (GVP pour les intimes) présentait des produits légèrement moins 'haut de gamme' qu'à son habitude (du moins au point de vue hardware), ce qui est normal pour ce type de salon. On pouvait néanmoins reconnaître le ***Digital Sound Studio*** équipé d'une nouvelle version du hardware qui permet maintenant le réglage logiciel du volume d'entrée et du filtre, ainsi que deux logiciels graphiques: ***CineMorph***, et ***Image FX***. Le premier est un programme de transformation d'une image (voire d'une séquence entière) en une autre, comme ***Morph Plus*** d'ASDG (*voir test de Morph Plus dans ce numéro*). Les formats HAM-E, DCTV et IFF 24 bits sont supportés. CineMorph nécessite 3Mo de mémoire au minimum et il est conseillé d'avoir une carte accélératrice et un disque dur. Le second, Image FX, est un logiciel de traitement d'image 24 bits






*Une séquence de **CineMorph***

avec de nombreux effets spéciaux. Il importe et exporte les fichiers Alias, Anim, BMP, Clipboard, DCTV, DPIIE, FLI, GIF, HAM-E, ILBM, Impulse, JPEG, PBM/PPM/PGM, Rendition, Sculpt/RAW, Targa, TIFF et QRT: un véritable must! Le logiciel intègre également CineMorph dont nous venons de parler.

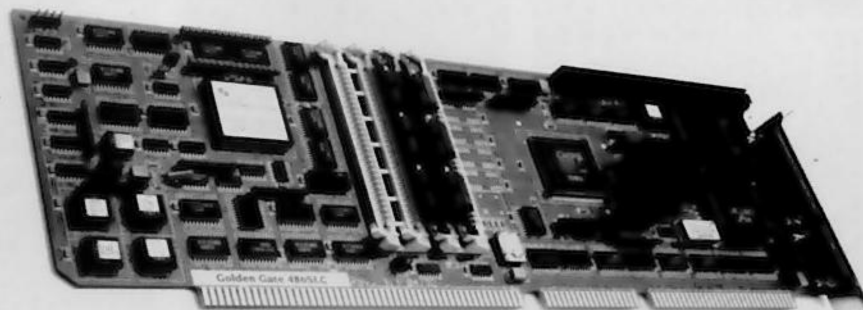
Restons dans le graphisme et la vidéo avec **Rombo Ltd**, qui présentait son digitaliseur ***VIDI 12*** et son logiciel d'animation ***TAKE 2***, déjà testé dans ces colonnes et **Microdeal** qui lançait le ***VideoMaster***, un boîtier comprenant à la fois un échantillonneur audio 8 bits et un digitaliseur vidéo, accompagné de filtres RGB et du logiciel adéquat pour créer soi-même son application multimédia ou son vidéo-clip low-cost. Vous devriez bientôt découvrir ce charmant petit objet dans votre revue préférée (non, pas le *Pèlerin Magazine*...) Microdeal nous en ayant aimablement fourni un exemplaire lors du salon. Je vous en donne tout de même déjà le prix: £69.95.

Musique:

Le stand de Microdeal était d'ailleurs l'un des plus intéressants puisqu'y étaient exposés les derniers produits développés par **Audio Visual Research**, à savoir le *Rave Sampler*, un échantilloneur audio 8 bits mono au prix ridicule de £19.95 (mais il est tout de même accompagné du software de *Master Sound*) et surtout la ***Clarity 16***, une carte audio 16 bits de bonne qualité pour £149.95. Oui, vous avez bien lu: environ 1350 F la carte d'échantillonnage 16 bits! A ce prix là, vous m'en mettrez une caisse de douze ma bonne dame! Cette carte ne sera disponible que début décembre mais un package complet, bel et bien fonctionnel, était présent sur le stand. J'espère pouvoir vous en dire plus prochainement.

New Dimensions présentait son ***TechnoSound Turbo***, qui est encore ce qui se fait de mieux au niveau des effets en temps réel sur la voix. Une

nouvelle version devrait également sortir avant la fin de l'année (celle-ci permettra entre autres d'échantillonner directement sur disque). Allez, on termine par l'une des bizarreries du salon : une nouvelle version 1.1 de ***Music X***: d'une part, après tout ce temps il fallait y croire, d'autre part personne n'a été capable de me dire ce que cette version apportait de plus par rapport à la précédente. Mystère, mystère...



Golden Gate 486 de Vortex

Et tout le reste...

Tout le reste, ce sont d'abord les traitements de texte: le logiciel à la mode dans ce domaine sur Amiga est ***Final Copy*** de **SoftWood** actuellement en version 2.0. On pouvait le trouver un peu partout sur le salon, pour environ £59, alors que le prix officiel est de £99.95. Cependant, le seul stand entièrement consacré à un traitement de texte était celui de **Digita International**, où ***Wordworth*** était expliqué de A à Z sous forme de mini-conférences.
Dans un tout autre domaine, **Siren Sofware** présentait, outre sa carte SoundBlaster version Super NES et Megadrive, la dernière version de ***X-Copy Professional*** pour l'Amiga.
Le second Hall, principalement consacré aux attractions en tous genres, voyait des queues gigantesques se former, pour le cinéma en relief, le stand de réalité virtuelle, et un stand assez intrigant de combat au pistolet laser à l'intérieur d'un pentagone gonflable de grande dimension (12m8 de diamètre).
A noter également le stand Philips consacré au **CD-I**. Ce dernier était loin de ridiculiser le **CDTV**, bien au contraire. Par contre, il serait sympathique de retrouver un jour les interfaces du CD-I (et principalement les énormes trackballs destinées aux jeunes enfants) sur le CDTV. Le prix du lecteur CD-I était annonçé à £499.99, soit £100 plus cher que le CDTV, et les titres s'étalaient de £14.95 à £39.95. Le reste du hall se composait de bornes d'arcades, des dernières nouveautés de Sega et Nintendo, ainsi que des derniers produits de maisons d'éditions telles que: **Psygnosis** (***Lemmings II, Walker***), **Ubi Soft** (***BAT2, BC Kid***), **Gremlin Graphics** (***Nigel Mansell's World Championship***), ou encore **Domark** et **Ocean** pour ne citer qu'eux.

Nicolas Fournel

AMIGA 4000

La station multimédia professionnelle ! 68040 à 25 Mhz. Nouveau chipset AGA 256 couleurs parmi 16,7 millions. 6 Mo RAM. Lecteur 3,5' HD 1,76 Mo. Workbench 3.0. Clavier 96 touches. Souris.

A4000 + DD Quantum 40 Mo ...... 17990 F + Multisynch 1960 ..... 20990 F
A4000 + DD Quantum 120 Mo .... 18990 F + Multisynch 1960 ..... 21990 F

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

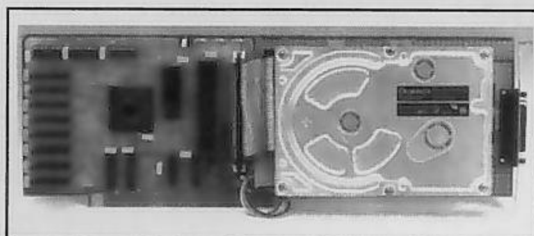
INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec les imprimantes les plus récentes du marché : HP Deskjet 500 couleur, Citizen Swift24, et bientôt HP PaintJet XL300, Canon BJC 800. Manuel en français. Travaille en tâche de fond, entièrement transparent pour l'utilisateur ....650 F

GIGAMEM : MEMOIRE VIRTUELLE

Transforme votre disque dur en extension mémoire virtuelle : finis les problèmes dûs au manque de mémoire (nécessite carte 68030 ou 20 avec MMU 68851)...... 790 F

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500

QUANTUM 42 Mo, 19 ms, 0 Ko .... 2590 F
QUANTUM 84 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 2990 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3390 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3690 F
CONTROLEUR SEUL .... 1290 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 42 Mo, 19 ms, 0 Ko .... 2290 F
QUANTUM 84 Mo, 17ms, 0 Ko .... 2690 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3090 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 3390 F
CONTROLEUR SEUL .... 990 F

MEMOIRES POUR ADD

KIT 2 Mo .... 700 F KIT 4 Mo .... 1300 F



Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Test Amiga News).

LES DERNIERS DP SONT ARRIVES !
Retrouvez-les sur nos disques durs qui sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, démos,...)

MEMORY MASTER POUR A2000

Extension mémoire allemande de BSC, compacte, 2 Mo extensible à 8 Mo :
2 Mo ...... 990 F 4 Mo ...... 1690 F 6 Mo .... 2390 F 8Mo ...... 2990 F

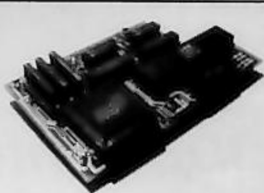
SCANNER SHARP JX-100

Scanner couleur à plat - 200 ppp - 18 bits. Permet de scanner des images de format carte postale. Livré avec le logiciel ScanLab d'ASDG .... 3990 F

CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24 + AVANIM

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.

AVIDEO 12 .... 2490 F AVIDEO 24 .... 3990 F AVIDEO PRO : AVIDEO 24 + TVPAINT .... 5790 F



SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de Rom électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore. Pas de soudure, manuel en français .... 290 F
Rom1.3 .... 175 F
Rom2.0 .... 185 F

NOUVEAU : AMIGA 1200

A1200 : la station multimédia personnelle ! Carrosserie d'un A500. 68EC020 à 14 Mhz. Nouveau chipset AGA 256 couleurs parmi 16,7 millions. 2 Mo Ram. Lecteur 3,5' 880 Ko. Lecteur de cartes PCMCIA. Workbench 3.0. Clavier 96 touches, souris .... 3490 F

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) ..... 490 F interne (A2000) ..... 650 F
externe .... 550 F +blitz, anticlic, antivirus..... 690 F

EXTENSION 2 MO CHIP

de MicroWords. Extension mémoire 2 Mo de chip ram avec le nouveau chip SuperFatAgnus 8375. Pour A500 et A2000. Totalement compatible avec le 2.0 et SuperDenise. Instructions en français.
ELIAS 3000 .... 1390 F

SUPER PROMO A600

Le petit dernier de Commodore :
1 Mo ram, lecteur 3,5', lecteur cartes PCMCIA, Wb 2.0 5:
A600 + péritel .... 2290 F
A600 + DD 20 Mo .... 3690 F
A600 + memory card 2 Mo .... 3090 F
A600 + memory card 4 Mo .... 3790 F
Disque dur 40 Mo pour A600 .... 1490 F

CARTE MEMOIRE PCMCIA

de la taille d'une carte de crédit, carte mémoire externe PCMCIA pour Amiga 600 et Amiga 1200 (étend la mémoire vive à 2 Mo et 4 Mo)
AMEM - 2 Mo .... 1190 F
AMEM - 4 Mo .... 1890 F

PRODUITS ICD

ADRAM 540 : extension mémoire interne pour A500
peuplée 1 Mo .... 790 F
peuplée 2 Mo .... 1190 F
peuplée 4 Mo .... 1990 F
Accélérateur ADSPEED à 14,3 Mhz.................. 1590 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti 1 an. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port 60 F. Contre-remboursement et carte bleue, supplément de 40 F. Frais d'expédition des ordinateurs (nous consulter)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ____________ ADRESSE ____________
CODE POSTAL ____________ VILLE ____________
Règlement à la commande par chèque ☐
ou en contre-remboursement ☐
DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	

Amiga News en Belgique

AmigaNews est en vente en kiosque en Belgique depuis le mois dernier. Nous sommes également en vente en Suisse, Antilles/Réunion, Nouvelle Caledonie Wallis, Guyane, St Pierre, Mayot et Tahiti, et bien sûr au Québec.

Un pin's avec votre abonnement

Le club INTERCEPTOR propose un pin's Interceptor aux cents prochains abonnés de Amiga News.

Multistart Discret

A la suite de la sortie du multistart pour Amiga 600 manifestement encombrant (externe ou interne à la place du disque dur), la société SEREL propose un nouveau système de changement de ROM rapide pour 600 s'intégrant dans la machine sans gêner le remontage du blindage ou l'installation d'un disque dur. Cette installation se fait dans les ateliers de la société et permet de conserver la garantie d'origine, pour un montant total de 699FF TTC. SEREL, 173 rue Léon Jouhaux,Z.I. du Prunay, 78500 Sartrouville. Tél: (16-1)-39-13-64-96.

RAM pour A4000

Vous venez d'acheter un Amiga 4000 et 6Mo de RAM n'est pas assez pour votre gourmandise. Infonix de Toulouse cultive des haricots à RAM et vous propose les 4Mo de 32-bit pour Amiga 4000 au prix de 2390F. (Voire la page "*Spécialistes Amiga*" pour les coordonnées d'Infonix).

Et quelques details de plus à propos de l'Amiga 4000

Il y a bien des emplacements pour deux lecteurs 3.5" sur le devant de la machine... Le deuxième se cache en dessous du premier. Pas pratique comme endroit pour insérer des disquettes, beaucoup trop bas et caché derrière le clavier.

Pour le chapitre compatibilité, le **DCTV** ne fonctionne pas sur 4000 malgré le fait que sur Amiga 1200 ou sur un Amiga 3000 équipé de 68040 le DCTV fonctionne sans problème.

Opal Vision est compatible A4000, mais Scala MultiMedia plante. *DPaint IV* a tendance à planter. *Vista Pro, Scenery Animator, DSS* de GVP et tous les produits d'ASDG fonctionnent correctement.

A partir du moment où on branche un genlock sur le 4000 la machine passe automatiquement en mode PAL dont les modes entrelacés souffrent du scintillement bien connu des amigaïstes. Le Flicker Fixer de Microway, qui se branche dans le connecteur vidéo du 2000, fonctionne dans le 4000 mais il est nécessaire de laisser la machine démontée pour pouvoir brancher le câble vidéo.

Les cartes GVP SCSI Séries II fonctionnent (voir tableau comparatif). Le contrôleur IDE est plus rapide que le GVP en lecture, mais le GVP est plus rapide en creation de fichiers et en écriture. A l'utilisation, en sauvegarde, on sent que le 4000 est lent.

La carte **Vision24** de GVP est compatible 4000 à condition de l'équiper d'un nouveau EPROM le rendant "compatible 4000", et d'après CIS, pour les raisons d'architecture machine la carte sera beaucoup plus rapide sur le 4000 que sur un 3000 doté d'une carte 68040.

Deluxe Paint AA pour les machines avec le nouveau chipset est attendu pour décembre et sera vendu au prix de 999F. ***Brilliance*** de Digital Creations est également attendu pour bientôt. Il permettra de dessiner et animer dans tous les nouveaux modes du 4000 et du 1200. Les modes "True Color" de Brilliance permettent de travailler en 24-bits mais en utilisant des representations en HAM8 à l'écran. On peut garder plusieurs brosses en attente, voir ses images en vignette, et faire des "morphing" entre deux brosses.

IDE contre SCSI dans le 4000

Test Disque Dur avec DiskSpeed v4.2

CPU: 68040 AmigaOS Version: 39.106 Normal Video DMA
A4000 dur IDE Western Digital 120Mo FFS remplit 20%

CPU Speed Rating: 3109

Testing directory manipulation speed.		
File Create:	36 files/sec	CPU Available: 80%
File Open:	73 files/sec	CPU Available: 69%
Directory Scan:	306 files/sec	CPU Available: 48%
File Delete:	201 files/sec	CPU Available: 49%
Seek/Read:	77 seeks/sec	CPU Available: 86%
Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.		
Create file:	26754 bytes/sec	CPU Available: 90%
Write to file:	26463 bytes/sec	CPU Available: 90%
Read from file:	145299 bytes/sec	CPU Available: 61%
Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.		
Create file:	156003 bytes/sec	CPU Available: 83%
Write to file:	162633 bytes/sec	CPU Available: 84%
Read from file:	188016 bytes/sec	CPU Available: 80%
Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.		
Create file:	326149 bytes/sec	CPU Available: 76%
Write to file:	375986 bytes/sec	CPU Available: 75%
Read from file:	534571 bytes/sec	CPU Available: 59%
Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.		
Create file:	432224 bytes/sec	CPU Available: 72%
Write to file:	536275 bytes/sec	CPU Available: 69%
Read from file:	928226 bytes/sec	CPU Available: 36%

Average CPU Available: 72% | CPU Availability index: 2239

CPU: 68040 AmigaOS Version: 39.106 Normal Video DMA
A4000 avec contrôleur GVP HDC+ et Quantum 52Mo FFS
partition 10Mo~vide

CPU Speed Rating: 3108

Testing directory manipulation speed.		
File Create:	45 files/sec	CPU Available: 71%
File Open:	120 files/sec	CPU Available: 45%
Directory Scan:	228 files/sec	CPU Available: 48%
File Delete:	234 files/sec	CPU Available: 38%
Seek/Read:	1437 seeks/sec	CPU Available: 19%
Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.		
Create file:	30107 bytes/sec	CPU Available: 83%
Write to file:	29831 bytes/sec	CPU Available: 84%
Read from file:	121088 bytes/sec	CPU Available: 50%
Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.		
Create file:	174972 bytes/sec	CPU Available: 80%
Write to file:	188833 bytes/sec	CPU Available: 80%
Read from file:	403153 bytes/sec	CPU Available: 56%
Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.		
Create file:	381589 bytes/sec	CPU Available: 67%
Write to file:	452450 bytes/sec	CPU Available: 66%
Read from file:	587620 bytes/sec	CPU Available: 50%
Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.		
Create file:	525524 bytes/sec	CPU Available: 56%
Write to file:	717309 bytes/sec	CPU Available: 46%
Read from file:	721209 bytes/sec	CPU Available: 44%

Average CPU Available: 70% | CPU Availability index: 2176

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

DREAM TEAM 252
WWF + Simpsons + Terminator 2
VROOM + GREAT COURTS 2 229
PODIUM 299
Disk + Paragliding + Panza + GP500 II
SUPER FIGHTER 252
Final fight + WWF + Pitfighter
FUN RADIO 3 369
Battle of Britain+ Monkey island 2
Indiana jones 3+ Battle 1942
STARTEGY MASTERS 329
Populus + Deuteros + Hunter
Spirit of excalibur + Chess player
HEAD TO HEAD 342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfig
SUPER HEROS 299
Baby jo + Prince de perse + Aigle d'or
ULTIMA TRILOGY 2 305
ULTIMA IV + V + VI
COMBAT CLASSICS 292
F15 strike eagle 2+ 688 Attack sub+ Team yankee
JPP'S GOAL BUSTERS 349
Kick off 2 + Inter.soccer challenge +Manchester u. + World champ.soc
ESPANA THE GAMES 92 292
FUN RADIO 2 309
Great court 2 + Tournament golf + Speedball2 + GP 500 cc2 + Kickoff 2
PLANETE AVENTURE 2 349
Monkey Island 1 + Populus 1 + Loom + Explora 3
CLASSICS COLLECTION 259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer
FUTURE DREAMS 342
Midwinter+Starblade+Madshow+Metal m
SKY ROCK 292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500N°2
L.C. WAIKIKI 342
Prehistorik + Blues Brothers+ R-type 2 + Fighter Bomber
BITMAPS 1 259
Xenon + Cadaver + Speedball 2
AWARD WINNERS 259
Space ace+Kick of2+Pipemania+Populus
NRJ 4 299
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia +Team suzuki + Tennis cup
SIMULATION'S BEST 329
Panza + Disk + ADS
SIMULATION TOP 295
Panza K.+Prince de Perse+Targhan
LES MAITRES DE L'AVENTURE 349
Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps
NRJ 3 299
F16 + Double dragon 2 + Italy 90 +Welltris + Turbo out run
AVENTURES EXTRAORDIN. 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 329
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 289
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 349
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 289
Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 299
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
10 GREATS GAMES 339
Ferrari F1 +Rick dangerous +Satan +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier command +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
FUN RADIO 1 299
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 229
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
CAPCOM COLLECTION 269
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
LE TEMPS DES HEROS 289
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS 289
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY 2 269
Disc +Skweek+ Sherman M4+Pinball
PLANETE AVENTURE 1 299
Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
ACTION PACK 269
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 2 492
A-TRAIN 292
AIRBUS A320 292
AIR SUPPORT 252
AIR WARRIOR 342
AMBRESTAR 292
ARMOUR-GUEDDON 2 272
APIDYA 252
APOCALYPSE 252
ARSENAL the computer Game 252
ASHES OF EMPIRE 342
ASSASIN 252
B17 FLYING FORTRESS 342
BARDS TALE TRILOGY 342
BAT 2 342
BATTLE ISLE 329
BATTLE ISLE DATA DISK 192
BATTLETOADS 262
BIKE GP 252
BILLARD AMERICAIN 292
BUCK RODGER'S 2 305
BUNNY BRICKS 229
CAESAR 315
CAMPAIGN 342
CIVILIZATION 342
CELTIC LEGENDS 292
CHAOS ENGINE 252
CHUCK ROCK 2 252
CONQUEST OF THE LONGBOW 342
COMBAT AIR PATROL 272
COOL WORLD 252
COVER GIRL STRIP POKER 252
CRAZY CARS 3 252
CURSE OF ENCHANTIA 342
CRUSADER OF DARK SAVANT 392
CYBERSPACE 292
CYTRON 272
D.DAY 362
D-GENERATION 252
DESTINATION DANGER 292
DARKMERE 305
DAEMONGASTE 342
DEMONIAC 292
DESERT STRIKE 312
DEVIOUS DESIGNS 252
DICK TRACY : AVENTURE 305
DIE HARD 2 252
DIPLOMACY 195
DISCOVERY 342
DOODLE BUG 252
DOMINIUM 292
DRAGON'S LAIR 3 342
DUNE 342
DUNGEON MASTER + CHAOS 252
DYNABLASTER 292
ENTITY 292
EPIC 252
EUROPE AVENTURE 342
EYE OF BEHOLDER 2 292
EYE OF THE STORM 292
FABLE S AND FIENDS 272
FALCON 3 392
FASCINATION 292
FANTASTIC WORLD 352
FERN GULLY 192
FIGHTER COMMAND 292
FIREFORCE 252
FIRE AND ICE 252
FIRST SAM.+MEMALOMANIA 292
FLASHBACK 292
FOOTBALL MANAGER 3 242
GOBLIIINS 2 292
GUNSHIP 2000 342
HAGAR THE HORRIBLE 252
HAND OF ST JAMES 315
HARRIER 342
HEIMDALL 292
HIRED GUNS 292
HOOK 252
INDY IV ACTION 252
INTERNATIONAL RUGBY CHAL. 252
ISHAR 285
JAGUAR XJ 220 252
JOE & MAC/CAVEMAN NINJA 252
JOHN MADENN FOOTBALL 252
JONES IN THE FAST LANE 342
KEYS MARAMON 252
KGB 352
KNIGHTMARE 305
KNIGHTS OF LEGEND 305
KNIGHTS OF THE SKY 342
L'ARME FATALE 252
LAST NINJA 3 252
LEANDER 292
LEGACY NECROMANCER 305
LEGEND OF KYRANDIA 305
LEGEND OF VALOUR 372
LEMMINGS 2 292
LIVERPOOL FOOTBALL CLUB 252
LORDS OF TIME 292
LOTUS 3 : Utimate Challenge 252
LURE OF THE TEMPTRESS 305
MAGIC BOY 252
MATCH OF THE DAY 252
MEGATRAVELLER 2 292
MERCENARY 3 292
MICROPROSE GOLF 342
MICROPROSE GRAND-PRIX 342
MONKEY ISLAND 2 392
NASKAR 342
NICKY BOOM 299
NIGEL MANSELL 292
NO GREATER GLORY 342
PACIFIC ISLANDS 252
PALADIN 2 292
PERFECT GENERAL 342
PILOTS IN PARADISE 305
PINBALL DREAMS 252
PIT FIGHTER 2 292
PLAN 9 F.OUTER SPACE 342
PLAYROOM 292
POLICE QUEST 3 342
POOL 252

LOGICIELS JEUX

POOL OF DARKNESS 292
POPULUS 2 + ... 372
PREMIERE 272
PUGGSY 342
PUTTY 252
RAGNAROK 342
RAMPART 252
REACH FOR THE SKIES 342
RED ZONE 252
RISKY WOODS 272
ROBOCOP 3 252
ROBOSPORTS 292
ROME 312
ROOKIES 252
RUGBY TOURNOI 5 NATIONS 292
RUGBY 2 272
SABRE TEAM 252
SENSIBLE SOCCER 1.1 252
SHADOWLANDS 252
SHADOWORLDS 252
SILENT SERVICE 2 342
SILLY PUTTY 252
SIM CITY + POPULUS 292
SIM EARTH 342
SIZZLERS 3 FOR 2 195
SPECIAL FORCES 342
SPEEDBALL 2 242
SPOT 192
STALINGRAD 242
STORMBALL 252
STRATEGIE 319
STREETFIGHTER 2 242
STRIKER 252
STRIP POKER GIRL 252
SUPER HERO 272
SUPER SPORT CHALLENGE 292
SUPER TETRIS 342
SUZUKI GP 2 252
TENNIS CUP 2 282
THE ADDAMS FAMILY 252
THE ADVENTURERS 252
THE HUMANS 292
THE MANAGER 252
TINY SKWEEK'S 269
TITUS THE FOX 252
TRODDLERS 252
TWILIGHT 2000 342
TURBO CHARGE 272
TYPHON 265
UTOPIA TWIN PACK 342
VIKINGS:FIELDS CONQUEST 252
VROOM 252
VROOM DATA DISK 149
WARZONE 252
WEEN PROPHECY 292
WING COMMANDER(1 MEG) 342
WIZKID 252
WOLF CHILD 289
W.W.F 2 252
ZOOL 252

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10-LC 20 59
STAR LC 10 COULEUR 99

UTILITAIRES

AMOS Français 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
EASY AMOS 429
COMPTE CHEQUE 290
Copieur Synchro Express 500 395
Copieur Synchro Express 2000 450
DELUXE PAINT IV 695
DEMO MAKER 1MB 395
DEVPAC 3.0 725
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR 490
COMPILATEUR GFA BASIC 395
HARMONY 425
KINDWORDS 3.0 490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR. 490
MULTIMEDIA MAKER 495
MUSIC MAKER 395
MUSIC WARE 349
PIXMATE 525
PROFIL 350
SONIX 425
SUPERBACK 495
VIDEO EFFECTS 699

ACCESSOIRES

SOURIS GENIUS AG 199
CABLE EXTENSION PORT AG 89
CABLE STEREO AG 49
CABLE PERITEL AG 119
Doubleur Bus Disc dur/MK3 199
Alimentation A600/A500/A500+ 499
EXTENSION 512K A500 + ... 399
EXTENSION 1MO A600+horloge 599
EXTENSION 512K 249
EXTENSION 512K + HORLOGE 299
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
ENCEINTES ZY FI 399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR INTERNE A500 490
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
INTERFACE MIDI 3+1 (+cables) 249
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
Imprimante STAR LC200 coul. 2390
Imprimante STAR LC 20 1975
BOITIER JSY 80 = 80 x 3.50" 109

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 600 99
Bien Debuter LANGAGE Machine 129
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
LIVRE DE L AMIGADOS 149

ORDINATEUR A600 — **2,175 F**

ORDINATEUR A1200 — **3,775 F**

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94%

- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES. (*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

PROMOPACK N°1 .....499 F

Amos(G.B) + Prince of Persia
+ 4 Jeux AMOS
- Magic Forest -Amosteroïds
-Castle Amos Adventure et Number Leap.
+ 1 Utilitaire «File-A-Disk» + 1 Kit de nettoyage
+ 5 Disquettes vierges 3.50" + 1Tapis souris
+ 1 Housse + 1Joystick Quickshot Apache 1.

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc.
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

Disquettes 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

PRIX BUDGET

ALIEN BREAD 92 119
ACTION FIGHTER 99
ARKANOID 2 99
BARD'S TALE 3 109
CALIFORNIA GAMES 99
CRAZY CARS 2 99
F16 COMBAT PILOT 99
FALCON 159
FALCON M.D COUNTERS 99
FALCON M.D FIREFIGHT 99
FIRE AND FORGET 2 99
FLIGHT OF INTRUDER 15
FLOOD 109
GAUNTLET 2 99
GREMLINS 2 99
JAMES POND 99
JANGHIR KHAN SQUASH 99
MANCHESTER UNITED 99
MICROPROSE SOCCER 99
MOONWALKER 99
PRO TENNIS TOUR 99
PUZZNIC 99
ROBOCOP 99
SEUCK 99
STREET FIGHTER 99
SUPER CARS 2 99
SUPER MONACO G.P 99
SWITCHBLADE 2 99
TOYOTA CELICA 99
TURRICAN 2 99
ULTIMATE GOLF 129

Utilisez tous vos anciens logiciels sur le nouveau A500 *Plus*
grâce à l'adaptateur **Kickstart 1.3/2.04. + ROM 1.3**

***Adaptateur* KICKSTART 1.3 / 2.04** ..... 199 Frs
ROM 1.3 ..... 349 Frs
Extension mémoire 1 Mo pour **A500 +** ..... 399 Frs

PACK A 600 "MY FIRST AMIGA."

A 600 + Super Word + RType 2 + Championship Golf + Shangaï

2275 Frs

PACK A 600 "SUPER SCHOOL."

A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Ports of Calls + Enigme à Oxford + Ballade au pays de Big Ben

2275 Frs

PACK A 600 "SUPER STARTER."

A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Indiana Jones + Kick Off 2 + F/A 18 Interceptor

2275 Frs

PACK A 600 "SUPER ADVANTAGE."

A 600 + Info File + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangaï + Kick Off 2 + Cadaver + Spindizzy World

2275 Frs

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 14-12
☐ Je paie à réception au facteur + 26 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....
FAX : 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

PORT : LOGICIEL JEUX ..... 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES ..... 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES ..... 30 F
ORDINATEUR ..... 100 F
DOM TOM + ETRANGER ..... 60 F

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client ☐

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

LES STANDARDS VIDEO ET L'AMIGA

L'Amiga s'est octroyé une place de choix dans le domaine de la vidéo et des nouvelles images. Pour cela il a toujours offert, contrairement à la concurrence, la possibilité de brancher la machine sur le téléviseur de monsieur tout le monde. Cependant à chaque pays. Sa norme de télévision, donc plusieurs Amiga. Bien que la sortie RVB soit standard et utilisée dans tous les pays, les normes de la vidéo sont plus compliqués. Ici les impératifs commerciaux font que toute la vidéo ne se comprend qu' au travers de transcodeurs et autres codeurs lorsque l'on franchit une frontière. Les produits Amiga n'échappent pas à cette règle.

Les standards

C'est en 1953 que le premier standard de télévision a fait son apprition sous le doux sigle de NTSC. Pour la petite histoire, NTSC signifie: National Television Standard Comitee. Ce standard a rapidement déferlé sur tous les pays du continent Américain, en Afrique, en Asie et surtout au Japon. L'Europe, quant à elle, faisait de la résistance et n'arrivant pas à s'entendre, proposa en 1967 deux nouveaux standards dérivés et améliorés du NTSC Américain: Pal et SECAM. Pour la suite de la petite histoire, PAL signifie: Phase Alternating Line; SECAM: SEquentiel Couleur A Mémoire (sigle Français). Le PAL et le SECAM se disputent le reste du monde non occupé par le NTSC. Le SECAM s'est imposé dans les pays de l'Est et surtout en URSS et en Afrique; le PAL, lui, est dominateur en Europe, en Australie et en Amérique du Sud sans oublier la Chine.

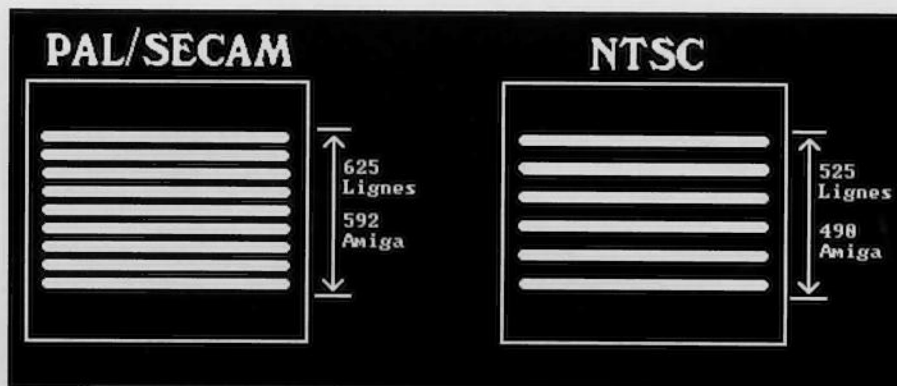
On comprend aisément la difficulté de communiquer entre tous ces pays, sachant qu'en plus du standard , vint s'ajouter un type de Norme d'émission et de réception du signal qui vient encore plus compliquer la donne. Comme les normes n'ont rien à voir avec l'Amiga, nous n'en parlerons pas. Contentons-nous des 3 standards ce qui est déjà bien suffisant.

La compatibilité entre ces trois concurrents n'est vraiment pas évidente. Pour se faire une petite idée du casse tête, expliquons (rapidement) comment s'affiche une image sur notre moniteur.

La vidéo

L'oeil humain possède ce que l'on nomme la persistance rétiniène. C'est à dire qu'au delà du 1/15ème de seconde il n'est plus capable de distinguer la différence entre deux images. Il fallait donc tenir compte de cela pour proposer à notre oeil des mouvements et des images s'enchaînant à un rythme suffisamment rapide pour ne pas distinguer le changement d'image. Il a donc fallu trouver une source de fréquence régulière que l'on aurait pu utiliser sans trop de difficultés. La solution adoptée fut celle de se servir de la fréquence du secteur sur lequel serait branché l'appareil. Le problème est qu'il existe deux types de fréquences dans le monde: 50 Hz et 60 Hz. Cette barrière sera la plus grande différence entre le NTSC et le PAL/SECAM européen. Toutes les opérations à l'intérieur du moniteur seront donc des décompositions sur la base du secteur (50 ou 60 Hz). On a aussi

dû tenir compte d'autres facteurs comme l'angle de résolution de l'oeil qui correspond à 1°. Cet angle est celui qui permet à l'oeil de voir une image dans sa totalité.Tenant compte de ceci on en a déduit que le nombre minimal de lignes pour former une image complète doit être de 520 (je vous épargnerai les calculs). Le NTSC proposera 525 lignes et le PAL&SECAM 625 lignes dans une bande passante de 6.5 Mhz. Ici aussi la bande passante varie selon le nombre de lignes utilisées. Mais on va arrêter là pour ce qui est des explications techniques. On en retiendra qu'un signal NTSC fonctionne avec une fréquence calculée sur le secteur de 60 Hz tandis que le PAL ou le SECAM sont en 50 Hz. La conséquence la plus directe outre le nombre de lignes différent, est que le NTSC offre 30 images par seconde alors que les autres ont 25 images par seconde. On comprend mieux maintenant la difficulté de passer du NTSC au PAL ou au SECAM. Il a donc fallu créer des Transcodeurs pouvant transformer 30 images en 25 et vice versa. La différence entre le PAL et le SECAM n'ést pas bien méchante et facilement contournable. Que ce soit en NTSC, en PAL ou en SECAM, le signal vidéo contient toutes les informations destinées à construire une image couleur sur notre moniteur. Ce signal vidéo contient plusieurs informations comme la Luminance, les couleurs, les débuts et fins d'images, ... Toutes ces informations se trouvent donc mélangées dans un seul signal électrique et bien sûr, peuvent êtres altérées par de nombreux facteurs extérieurs ou de décodage. Pour offrir un signal vidéo propre il faut donc se munir de câbles adaptés et d'une électronique à toute épreuve et de qualité.



Performance

• *NTSC*

Le système NTSC semble donner de meilleurs résultats en vidéo composite (c'est ainsi que l'on nomme ce type de signal mélangé) grâce à ses deux qualités:

- les 525 lignes sont plus éloignées que sur les 625 du PAL/SECAM et donc en mode entrelacé, l'écran saute moins.

- Les images sont rafraîchies à une allure de 30 images par seconde ce qui ici aussi améliore la qualité visuelle.

Evidemment on reprochera la plus grande taille du pixel sur l'écran et toujours le problème de déphasage différentiel provoquant les erreurs de couleurs (un peu comme le HAM) sur l'image. Les méchants ont surnommé le NTSC *Never Twice the Same Color.* C'est un peu dur mais réaliste. Cependant, pour les produits de l'Amiga développés dans ce standard comme le DCTV par exemple, les versions NTSC sont largement supérieures aux versions européennes PAL pour ce qui est de la qualité de l'affichage. Surtout que l'électronique se trouve dans un boitier trop étroit pour elle, boitier dans lequel s'entremêle de nombreux fils qui ne font rien pour arranger le signal.

• *PAL/SECAM*

Le PAL offre à l'utilisateur une définition d'image plus élevée que le NTSC pour une même taille d'image. Le pixel est donc plus petit et plus carré. Le balayage en 25 images secondes et les lignes étant plus rapprochées, l'effet de scintillement est bien plus prononcé en PAL/SECAM. En oubliant les problèmes dûs au signal composite, la stabilité des couleurs est mieux préservée en PAL/SECAM qu'en NTSC.

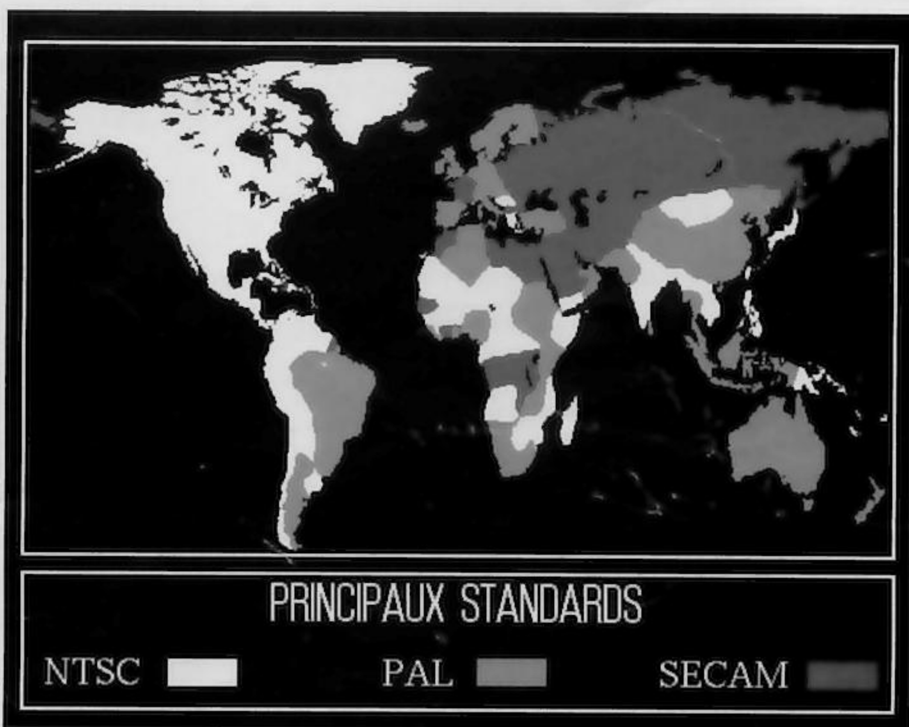
• *RVB*

Les trois précédents standards proposaient un signal unique mélangé dans lequel il n'était pas évident de sortir les informations sans une perte plus ou moins importante.
La solution est le système RVB. Il fut défini avant le NTSC/PAL/SECAM par la CIE (commission internationale de l'éclairage). Cette commission a décidé des bandes spectrales attribuées aux couleurs pour que leur somme donne "E" (E=Blanc pur). Ces trois couleurs primaires (bien sûr aussi utilisées en signal composite) ont les valeurs qui suivent: Rouge=700 nm, Vert=546,1 nm, Bleu=435,8 nm. Evidemment ces couleurs ont été établies en fonction de la réceptivité de l'oeil humain. Par exemple les filtres utilisés pour digitaliser avec le digiview doivent avoir les mêmes valeurs pour ne pas dénaturer les couleurs.

Sur notre machine, il reste la sortie vidéo la plus employée car c'est la seule qui offre une stabilité parfaite dans les couleurs et l'affichage des images. Le moniteur n'est plus obligé de "trier" les couleurs et la synchronisation dans un signal unique. Ici le standard n'existe plus. Seule la fréquence est à prendre en compte, mais ceci est plus facilement réalisable dans un moniteur que la séparation des signaux en NTSC, PAL ou SECAM.

• *le Y/C*

Ce nouveau concept est apparu récemment pour corriger de façon intéressante les problèmes liés au système composite et aux différents standards. Son principe consiste à séparer la composite en



deux signaux distincts. La couleur d'un point peut être définie par sa luminance et par deux coordonnées chromatiques. L'idée fut donc d'envoyer séparement la luminance et la chrominance. Il sera plus facile d'extraire et de déduire la couleur des points d'une image sans pratiquement aucune perte. Bien sûr est aussi mélangé la synchronisation et d'autres signaux mais ce système est assez proche du RVB par la qualité des images fournies.

Beaucoup de matériel (surtout des genlocks) sont équipés Y/C pour Amiga. En Vidéo ce système Y/C semble celui qui à le plus d'avenir. Il est plus facile à manipuler que le RVB et largement plus performant que les NTSC/PAL/SECAM. Déjà énormement répendu dans les magnétoscopes et les camescopes pourquoi pas bientôt des cartes et peut être des Amigas ne proposeront ce signal en série. Dans le milieu professionnel on trouvra une variante de ce type de signal appelé Y/UV et légèrement différent du Y/C en plus performant surtout pour la synchronisation du signal. Mais ici nous nous arrèterons au Y/C.

L'Amiga

Il reste le seul ordinateur à proposer sur sa carte mère diverses possibilités de connections. Sur l'Amiga 1000 on trouvait une sortie RVB et une sortie en vidéo composite PAL (en Europe) ou NTSC (ailleurs). Sur l'Amiga 2000 seule la sortie RVB fut préservée avec une sortie composite monochrome qui ne servait à rien. Même chose pour le 500. Le 600 lui propose la solution du 1000. Le 3000 possède la sortie RVB en 15.5 Khz (norme vidéo TV) et une sortie analogique désentrelacée (en fait 31 Khz) prévue pour supprimer le sautillement du mode entrelacé.

Les prochaines machines garderont uniquement la prise RVB au travers de laquelle on trouvera diverses choses mais on ne peut encore hélas rien dévoiler.

Les cartes d'extension vidéo de l'Amiga ont désormais pratiquement tous les standards énumérés plus haut. Selon les pays les développeurs proposent toutes sortes de solutions. Le problème se pose lorsque certaines cartes américaines doivent êtres adaptées au marché européen. Ici tous les problèmes énumérés plus haut refont surface.

Le cas le plus typique est le Video Toaster de Newtek. Aucune version de ce super produit n'est diffusée en Europe. La raison principale est qu'il fonctionne parfaitement en NTSC avec tout ce que cela implique et que son adaptation en PAL, même si elle a été réalisée (il paraît), ne semble pas suffisamment satisfaisante au point de vue de la qualité du produit.

Un autre exemple est le DCTV. Son adaptation en PAL fut laborieuse. Tout comme le Toaster il fonctionne en étroite liaison avec le signal composite NTSC (à l'origine). Son adaptation en PAL a demandé une modification totale du produit. Le résultat est que la version PAL est légèrement moins performante que la NTSC pour les raisons déjà citées. On pourrait citer d'autres cartes n'ayant jamais vu le jour en Europe pour les mêmes raisons (Firecracker ...).

L'Amiga reste de toute façon la machine sur laquelle les extensions vidéo sont les plus nombreuses. On trouvera aussi bien des genlocks que des cartes vidéo d'affichage, des cartes pour piloter des magnétoscopes, traiter le signal ... .

Eric Laffont

Résumé

L'Amiga pour travailler en vidéo doit pouvoir communiquer avec des magnétoscopes, régies, caméras ... . Pour cela il est capable de proposer ses images dans les sorties adaptées soit au pays dans lequel il est distribué, soit à la machine sur laquelle il doit se connecter.

Pour communiquer l'Amiga a donc 3 solutions:

• la vidéo Composite (NTSC, PAL, SECAM). La communication se fait par l'intermédiaire d'un câble unique transportant tous les signaux destinés à produire l'image sur l'écran. De nombreux défauts dûs essentiellement au mélange des signaux font qu'il ne peut offrir une image précise et fiable. Les variantes selon le pays d'origine des produits font qu'il est peu facile d'échanger ses images.

• Le Y/C. De plus en plus utilisé en vidéo amateur et semi-professionnel, c'est la solution qui tendra à remplacer à plus ou moins long terme la vidéo composite. Très proche des qualités du signal RVB, il propose des images plus stables et pratiquement sans défaut. Sa version professionnelle Y/UV est la plus répandue dans ce milieu. Sur l'Amiga de nombreux codeurs Genlock ont cette nouvelle sortie en standard. Dans le milieu de la vidéo on la retrouve sur les magnétoscopes de type S-VHS et HI-8mm.

• Le RVB. C'est le système le plus fiable mais le plus encombrant à déplacer. Il est en standard sur l'Amiga et offre la meilleure qualité d'image et de stabilité des couleurs de tous les autres systèmes. Il est à la base de tous les autres. De toute façon le tube d'un moniteur doit séparer ou recomposer en RVB le signal avant de créer l'image. Le RVB est donc le moyen le plus direct de communication avec l'écran. Peu de magnétoscopes sont équipés d'entrées et de sorties RVB (4 broches minimum). Seul le milieu professionnel possède de telles machines à la qualité parfaite.

On comprendra facilement aussi la difficulté de créer une carte universelle englobant tous ces standards. Le problème reste donc entier. J'espère cependant que ces quelques lignes vous auront un peu plus éclairés sur le monde des standards vidéo.



fig 1

CASSETTE VIDEO

INFORMATIQUE & VIDEO

Depuis le début du mois d'octobre la société de production MAGIC-CITY du Havre commercialise une cassette vidéo VHS de 52 mn dédiée à tous ceux qui voudraient pousser plus loin l'utilisation de l'Amiga en vidéo.

Dans le cadre d'une série au nom éloquant de IMAGES ELECTRONIQUES, et sous le titre INFORMATIQUE ET VIDEO, Christophe Benoît et Gilles Omont se proposent de nous faire découvrir le somptueux environnement vidéo de cette machine.

Le fond

Je cite le texte des auteurs eux mêmes: "*Au travers de multiples exemples, nous entrons dans le monde de l'informatique dédiée à la vidéo en associant une présentation de matériel en situation de production, à des apports théoriques de base relatifs à l'infographie.*" L'expérience ne manque pas d'intérêt, elle montre un matériel en situation de travail de façon quasi immédiate, puisque celui dont on nous parle est celui qui sert à la réalisation!

C'est à la vidéo ce que le "WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET" (WYSIWYG) est au traitement de texte. Je m'explique: on vous montre un genlock, mais dans le même temps, les incrustations qui en décrivent la connectique sont réalisées avec lui! Ca y est! Vous avez pigé? Bon, un autre exemple: on vous parle de DIGIVIEW, et au même moment, vous assistez en direct, à une digitalisation en 4096+, ainsi qu'en sa transformation en Extra-Half-Bright, le tout genlocké par le genlock dont nous avons parlé plus haut (et dont nous reparlerons plus bas). Outre l'agrément d'avoir, sous les yeux, le résultat des matériels et logiciels utilisés, il y a dans tout cela un certain effort didactique, pour ne pas dire un effort didactique certain.



fig 3

La structure

Le vidéogramme se compose de 6 parties assez bien équilibrées:

1/ **Connectique et genlock**.

Où il est question du genlock *GST Gold Pro Y/C*.

2/ **Générique et titrage**.

Des conseils d'ordre généraux sont illustrés par *Scala, Broadcast Titler 2* et *ProTitler*.

3/ **Digitalisation**.

Connectique, filtrage, et utilisation de *Digiview 4 Gold* et de son acolyte Digipaint3.

4/ **Graphisme et animation**.

Presque entièrement consacré à *Deluxe-Paint IV*.

5/ **Trucs et astuces**.

Utilisation sous DeluxePaint, des images et animations calculées sous *Volumm 4D* et *Animagic*.

6/ **Graphisme et présentation**.

Où l'on finit par nous dire que pratiquement toute la présentation infographique a été réalisée sous *Scala*...

Une dernière partie, un peu différente dans l'esprit, nous propose sous le nom de "*La Boutique*" de "riches" compléments à une configuration vidéo de base.

Jugez plutôt:

- Cartes 24 bits vidéo: *Harlequin, Impact Vision 24*, et leur incontournable palette, *TVPaint*.
- Carte accélératrice: *G FORCE 30* de GVP.

En guise de conclusion, et après nous avoir présenté *Caligari 2* et *Caligari Broadcast*, nous avons droit aux magnifiques images et animations 3D de l'**Atelier Numerique** et de **Tecsoft Images**, signées par des noms aussi prestigieux que M. Kergonna ou F. Hourlier.

La forme

L'habillage a été entièrement réalisé sur un AMIGA 2000 équipé d'une carte accélératrice 68030, avec extension ram 4 MO 32 bits et un disque dur de 80 MO (tout GVP). L'ensemble est genlocké sur un GST gold Pro Y/C de chez SATV.

Le générique de début annonce la couleur (voir montage en tête d'article). Il est réalisé par le mélange judicieux de trois softs: Volumm 4D, DeluxePaint IV et SCALA pour la finalisation. Les transitions de chapitre sont faites à l'aide d'un encart rectangulaire (voir fig. 1) qui bondit à l'écran sur un fond de bureau informatique bleuté, le tout ponctué par un jingle sonore dynamique. Après chaque démonstration de logiciel, une fiche technique complète et claire apparaît dans un scroll-up très fluide. Elle propose une configuration minimum et une configuration recommandée ainsi que le but du logiciel et sa provenance.

Des tableaux à visée didactique,(fig.2,3) illustrant une méthode de travail, un aspect de connectique ou un principe de fonctionnement arrivent à point nommé pour nous faire découvrir un élément important ou, tout simplement, pour nous rafraîchir la mémoire; sous le vocable de "compatibilite infographique", nous est présenté un écran où figurent, dans leur ordre d'intervention, un choix de 6 softs utilisables ensemble dans une production (fig. 4). Les emballages des logiciels nous sont présentés plein cadre sur une tournette qui fait valser aussi les "pizzas" électroniques dont nous parlons plus haut.

Les exemples d'utilisations institutionnelles, extraits de productions antérieures, sont très représentatifs de ce que l'on peut faire avec un Amiga intégré dans une régie vidéo; ça vaut largement les illustrations des cours de la bourse sur France 2 !, et ceci sur une configuration de 30.000 F environ (merci à Marc Gaillard de CIS pour m'avoir aidé dans le calcul).

Une ombre au tableau cependant: les démos officielles de Scala, Broadcast Titler, Digipaint III et Volumm 4D ont carrément été pompées; elles sont mélangées au reste de la production. A aucun moment ce simple détail n'est mentionné: "démo officielle de volummtruc ou de scalachose..."; ces démos sont dans le domaine public, elles sont distribuées gratuitement ou presque (prix du support et du transport). Elles ont été faites par des artistes ou des développeurs dans le seul intérêt du logiciel qu'ils défendent. Cette mise au point faite, c'est quand même une bonne idée de les montrer à ceux qui ne les ont jamais vues (il est vrai que mises bout à bout, elles n'ecxèdent pas 10 mn), mais pétard de bonsoir, nom d'un petit bonhomme, CITEZ VOS SOURCES !

J.M.Lagarde



fig 2



fig 4

Producteur: MAGIC-CITY
159-161 quai Georges V 76000
Le Havre. Tel: 35.42.53.63
Prix: 299 Frcs + port.

En conclusion

L'idée générale est bonne, le produit porte sur l'habillage, le titrage, et l'illustration vidéo sur Amiga, encore heureux qu'il soit bien habillé, bien illustré et bien titré ! Les explications sont claires, bien soutenues par le commentaire, tout cela est rythmé et coloré. La liste du matériel présenté ne se veut pas exhaustive et du reste, elle ne l'est pas; j'aurais aimé voir le DCTV, les cartes Archos, un ou plusieurs autres genlocks du même créneau, VideoMaster par exemple; et pour la vidéo familiale, il aurait été intéressant de citer le GST 40 A Y/C du même SATV, qui, pour quatre fois moins cher, offre une qualité identique mais sans asservissement de phase... (Gilbert Hulin dixit).

Il est vrai que ce n'était pas le but de cette vidéo et qu'elle est la première d'une série à laquelle nous souhaitons longue vie.

En regardant ce travail assez remarquable, je ne pouvais pas m'empêcher de rêver à des vidéos pleines de tests comparatifs de logiciels et de cartes, avec la même appréciation directe, dans le style "*50 millions de consommateurs*"; ce rêve, je le partage avec **Les Films du Genièvre** à Belcastel, **CO/Media** à Brive, ou encore **Pub.Video.Service** à Figeac; le problème, c'est que nous sommes loin, dans ce cher et vieux pays, d'être 50 millions d'utilisateurs d'Amiga.

PHASE

93 Avenue du Gl Leclerc
Galerie "Le Square"
75014 PARIS

16 rue Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
mardi-samedi:10h-13h/14h-18h30

TEL:45 45 73 00
FAX:45 45 50 17

IMPRIMANTES

CITIZEN 240	2 490 F
CANON BJ 10 EX	2 290 F
CANON LBP 4+	6900 F
HP DESKJET 500	**3290 F**
HP DESKJET 500 C	4590 F
HP LASERJET II P +	6900 F

livrées avec cable //

VIDEO DIRECTOR : 1490 F

A2000 :CARTES ACCELERATRICES

COMBO 325, 1Mo	5690 F
COMBO 340, 4Mo	7990 F
GVP F40	13990 F
option DISQUE 120Mo	+3500 F

autres références nous consulter

AMIGA 4000
nous consulter

A500 :CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo, 1Mo	5900 F
A 530 turbo,120Mo,1Mo	9900 F
A 530 turbo,120Mo,4Mo	10900 F
A 530 turbo,215Mo,1Mo	11490 F
A 530 turbo,215Mo,4Mo	12490 F

DISQUES A 2000

GVP 80Mo	3690 F
GVP 120 Mo	4590 F
PROMO: avec kit 2Mo	**+400 F**

SCANNER A MAIN
32 niveaux de gris, 400 dpi
avec doubleur de port //
manuel en français
1290 F

DISQUES A 500

GVP 80Mo	3990 F
GVP 120Mo	4990 F
PROMO: avec kit 2Mo	**+400 F**

CARTE ACCELERATRICE
A530 Turbo120 GVP
68ECO30 à 40 MHz, 1 Mo
Disque dur 120 Mo
9900 F

LOG. DE GRAPHISME

DELUXE PAINT IV	850 F
VOLUMM 4D Jr	450 F
VOLUMM 4D PRO	1450 F
CALIGARI 2	2990 F
REAL 3D LIGHT	990 F
REAL 3D PRO	2900 F
TV PAINT A VIDEO	2390 F
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1690 F

ECRANS

1084S	2400 F
SONY 1404 multisync	5450 F
NEC 3 FG	**5450 F**
NEC 4 FG	6900 F
NEC 5 FG	12900 F

GENLOCKS

GST 40a	2250 F
GST 40 a Y/C	2450 F
GOLD ASF	4350 F
GST GOLD SPF	5500 F
GST GOLD PRO	7500 F
VIDEOMASTER	9900 F

STATIC COLUMN A3000
4 Mo 1900F 8 Mo 3500F

LOG. DE TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER	**690 F**
SCALA VIDEO STUDIO	1900 F
SCALA MULTIMEDIA	3500 F
BROADCAST TITLER SHR	2900 F
BROADCAST TITLER II	1900 F
BT II FONTPACK 1	890 F

AMIGA 2000
écran 1083S
GVP 80Mo+2Mo
9990 F

DIGITALISEURS

DIGIVIEW MEDIA STATION	1690 F
DIGI TIGER II (francisé)	2990 F
DCTV	**3950 F**

CITIZEN 240
24 aiguilles, driver AMIGA
2490 F

CARTES GRAPHIQUES

A VIDEO 24	3900 F
DCTV	3950 F
SPACE ART VD 2001	15900 F
GVP VISION 24	18900 F

AMIGA 600/1200

A 600	2100 F
A 600/20Mo	3900 F
A 1200	3700 F
A 1200/40Mo	5200 F
avec écran 1083S	+1500 F

MATERIEL DE DEMONSTRATION
prix exceptionnels

LOG. DE P.A.O

PAGE SETTER 2	690 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0	1590 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	990 F
PRO PAGE 3.0 V.F +PRO DRAW 3.0	1990 F

BOUTIQUE OUVERTE DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H-13H/14H30-19H30

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS	490 F
AMI BACK	550 F
SAS/LATTICE C 6	2790 F
CAN DO	950 F
DOS TO DOS	440 F
AMOS (Fr)	**460 F**
AMOS 3D	350 F
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1690 F
DEVPAC	950 F
VISTA PRO 2	**950 F**
QUATERBACK 5 +TOOLS	790 F

DD AMMOVIBLES

SYQUEST 44Mo interne	3390 F
SYQUEST 44Mo externe	4490 F
SYQUEST 88Mo interne	4590 F
SYQUEST 88Mo externe	5490 F

livrés avec une cartouche

STATION VIDEO
A 600 + 1083S
disque 20Mo+1Mo
genlock GST 40 A Y/C
SCALA VIDEO TITLER
9000 F

BUREAUTIQUE

KINDWORDS 3.0	450 F
EXCELLENCE 3.0 (Fr)	**1250 F**
SUPERBASE IV	2490 F
PROWRITE 3.2 + FLOW 3.0	**890 F**
MAXIPLAN 4	450 F
PROFESSIONNAL CALC	1990 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
Megachip avecSFAgnus	**1900 F**
DKB 2632 (4Mo pour 2630)	4200 F
MULTISTART 2	490 F
MULTISTART 2+ ROM	750 F
CART. 88Mo SYQUEST	850 F
CART. ENCRE DESKJET	150 F
SIMMS 1Mo pour GVP	350 F
EXT.512K+HORLOGE	290 F
SOURIS OPTIQUE	**450 F**

DCTV, VISION 24
SCANNER COULEUR
en démonstration
sur rendez-vous

COMPATIBILITE PC

KCS A 500 SANS DOS	1900 F
KCS A 2000 SANS DOS	2450 F
DOS POUR KCS	+300 F
VORTEX 386SX/25	3450 F
CARTE COMMODORE 386SX/20Mhz	4500F
CARTE AT 286 GVP	**2290 F**

CINEMORPH
Le logiciel de transformation d'image. INDISPENSABLE.
990 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ?
TELEPHONEZ-NOUS.
16-(1)-45 45 73 00

PROMOTION
HP DESKJET 500 COULEURS
4590 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	1800 F
DIGITAL SOUND STUDIO	**890 F**
TECHNO SOUND	450 F
STUDIO 24	1490 F
SAMPLER MK 2	460 F
INTERFACE MIDI 2	390 F

SYQUEST
EXTERNE 88Mo
livré avec une cartouche
5490 F

AMIGA 3000
écran 1960
4 Mo supplémentaires
disque 100 Mo
18900 F

NOM / PRENOM...
ADRESSE...
CODE POSTAL........... VILLE...

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE
FRAIS DE PORT :
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 3000 F
40 F pour les logiciels et 60 F pour le matériel

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montanttotal	
	port	
12/92	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU Gl LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

INTERVIEW

Notre collaborateur Nicolas Fournel, qui s'occupe des affaires musicales, est aussi développeur de logiciels. C'est à ce titre qu'il était présent au salon ATACOM 92 en tant qu'invité, avec un engin pour le moins bizarre...

AmigaNews: Parles nous de l'instrument de musique qui était sur ton stand au salon et qui a intrigué pas mal de monde.

Nicolas Fournel: Il s'agit du Semekrys, un instrument de musique "fait-maison" constitué de 4 dalles tactiles en verre, montées sur une architecture en plexiglass. Ces dalles sont identiques dans le principe à celles que l'on peut trouver dans les FNAC par exemple pour écouter les disques, ou à la SNCF pour prendre un billet de TGV: le fait de les toucher renvoie des informations, par effet capacitif. Ces informations sont traitées par l'Amiga puis envoyées vers les synthétiseurs sous forme de signaux MIDI.

Les dalles tactiles utitlisées, conçues par MORS Composants, sont à la fois très précises et très rapides, ce qui permet de bien restituer la gestuelle du musicien. Elles sont de deux types: il y a deux dalles continues, et deux dalles à zones. Les dalles continues renvoient -entre autres- les coordonnées du doigt dans une grille de 1000 par 1000 et servent à faire évoluer de façon continue un paramètre du synthé, comme par exemple la fréquence de coupure ou la résonance d'un filtre, ce qui au final donne un résultat tout à fait Jarrien... Les dalles à zones sont quant à elles divisées en 96 zones: à chacune d'entre elles peut être associé un message MIDI: cela peut être une note, un bruitage échantillonné (voix, boings etc...) mais aussi, comme on travaille en MIDI, un message contrôlant le déclenchement d'un séquenceur, d'une boîte à rythmes etc... On peut même envisager de piloter des lumières et d'autres choses... En ce qui me concerne, j'espère pouvoir relier le Semekrys à la vidéo, en plus de la musique, ce qui serait un bon exemple d'application multimédia sur Amiga. Ceci dit, il faudrait sans doute une configuration Amiga assez puissante...



AmigaNews: à l'arrivée, le nombre de câbles était déjà assez impressionant...

Nicolas Fournel: Oui, car chaque dalle tactile était connectée à sa carte contrôleur, elle-même reliée à l'Amiga par un port série. Comme il fallait quatre ports série, j'ai dû installer deux cartes 'Serial Solution' de Checkpoint Technologie dans l'Amiga. Le port série d'origine de l'Amiga permettait quant à lui de piloter les synthétiseurs, via une interface MIDI tout à fait ordinaire. Ajoutons à cela les câbles audio et MIDI et cela nous fait une jolie toile d'arraignée!

AmigaNews: Quelle a été la réaction des visiteurs?

Nicolas Fournel: En général, la réaction a été très bonne. Il ne faut pas oublier que les fans d'Amiga de la première heure ont été séduits par le côté innovateur, voire magique de la machine. A l'heure où les cartes graphiques 24 bits fleurissent un peu partout, et où l'on cause de 68030 et de 68040 sur tous les stands, il me semble important de réaliser des applications qui sortent de l'ordinaire et apportent encore leur part de rêve, participent au côté magique de l'Amiga.

Mais puisque nous parlions des câbles: la réaction des visiteurs par rapport au design de l'instrument a été partagée entre deux extrêmes: entre "maintenant que cela marche, il vous faudrait un designer pour cacher tout ça" et "ouah ,le look d'enfer, tout transparent avec des câbles partout". Personnellement j'adore ce côté "avec des câbles partout"... il y a avait de toute façon certains impératifs techniques, comme par exemple pour les cartes contrôleurs des dalles qui sont maintenues posées sur les pieds en plexiglass; on pouvait difficilement les mettre plus loin, pour des raisons de parasitage et de distorsion du signal.

AmigaNews: En dehors du Semekrys, présentais-tu quelque-chose de, disons, plus conventionnel sur ce salon?

Nicolas Fournel: Oui, tout à fait. Bien que les gens aient été plus attirés par l'instrument, ce qui me paraît normal, je présentais également le ***WS Librarian***: un bibliothécaire pour le synthétiseur Korg Wavestation. En fait, ce logiciel fait partie d'une gamme qui pour l'instant compte trois bibliothécaires: le WS Librarian pour le KORG Wavestation, le ***Proteus Librarian*** pour l'EMU Proteus, et le ***JD800 Librarian*** pour le JD800 de chez Roland. Normalement, début novembre, un quatrième bibliothécaire, pour le KORG M1 cette fois, devrait être disponible.

AmigaNews: Peux-tu nous expliquer brièvement à quoi sert un bibliothécaire?

Nicolas Fournel: C'est un programme permettant de faire des transferts entre la mémoire d'un synthétiseur et celle de l'Amiga. Cela autorise par exemple la sauvegarde de l'intégralité des sons du synthé sur disque dur, et évite d'avoir à acheter de coûteuses cartes RAM (pourtant au format carte de crédit!) pour son synthé ou, quand cela n'est même pas possible, d'écraser irrémédiablement les anciens sons lorsqu'on veut en créer de nouveaux. Mais on peut sauver d'autres types de données que les sons: si on prend l'exemple du WS Librarian, on peut sauver des patches, des performances, des banques entières de patches et de performances, des séquences d'ondes, des données systèmes, des gammes micro-tonales, l'ensemble de la mémoire de la machine etc... Mes bibliothécaires disposent en plus d'une base de données intégrée, permettant d'affecter à chaque objet (patches, séquences d'ondes...) une suite de mots les définissant et ensuite de faire une recherche sélective: par exemple, je peux rechercher tous les sons de "nappes" et qui sont "aériens", ou encore tous les sons de "basse" soit "slapée", soit "fretless" etc...

AmigaNews:A part ce que tu as présenté au salon as-tu réalisé d'autres choses, en tant que développeur?

Nicolas Fournel: Oui bien sûr, et pas seulement sur Amiga. Mais sur notre machine, on peut citer quelques freewares assez anciens concernant la 3D et plus particulièrement Sculpt 3D: ***Sculptor*** qui convertit une image IFF en fichier 3D, ***Explode*** qui fait exploser un objet, et également ***MetaObjet*** et ***PatchWork***. Ils ont le plus souvent été réalisés sur des idées de Pierre Bretagnolle, un ami infographiste (idées que l'on retrouve maintenant dans de nombreux logiciels de 3D mais qui n'étaient pas du tout évidentes à l'époque). J'ai également réalisé ***Scribe***, un traitement de texte pour personnes handicapées, dont Philipe Ducalet a parlé récemment dans le dossier sur le handicap. Mais je me consacre maintenant uniquement au domaine musical ou à des choses sortant de l'ordinaire: par exemple j'ai présenté ***MIDIpaint***, un logiciel de dessin musical, au salon PARIS CITE en septembre 91, et je viens juste de finir ***SampleLink***, un logiciel de traitement des échantillons.

AmigaNews: SampleLink apporte t-il quelque-chose de nouveau, par rapport aux nombreux softs d'échantillonnage que l'on connaît déjà sur Amiga?

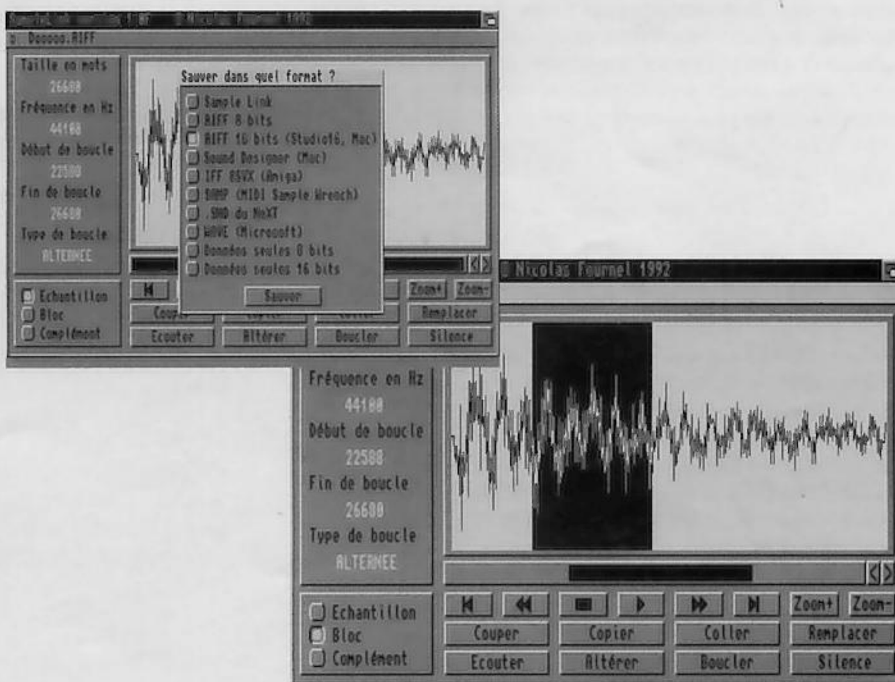
Nicolas Fournel: SampleLink est un éditeur d'échantillons 8, 12 ou 16 bits mais



son principal interêt réside dans le fait qu'il s'agit d'une véritable plateforme de conversion et de transfert des échantillons (à l'instar d'***ImageLink*** pour les images, d'où le nom). SampleLink est en effet le seul logiciel sur Amiga permettant à la fois de lire et d'écrire des échantillons aux formats Amiga (IFF 8SVX, SAMP (format de Synthia Professional et MIDI Sample Wrench)), et aux formats AIFF (utilisé sur Mac et par les nouvelles cartes SunRize sur Amiga), .SND (utilisé sur le NeXT), .WAVE (format des échantillons adopté par MICROSOFT pour les compatibles PC) ou Sound Designer (logiciel très apprécié sur MAC). SampleLink est également capable d'échanger des sons avec un échantillonneur professionnel (Akai, Roland...) par une interface MIDI, ou même, avec les échantillonneurs le permettant, par le port SCSI, ce qui améliore grandement la vitesse de transfert (il s'agit là encore d'une première sur Amiga). Comme on l'aura compris, le plus de SampleLink est son côté professionnel.

AmigaNews: Mais qu'est-ce qu'un logiciel professionnel selon toi?

Nicolas Fournel: Un logiciel professionnel, c'est avant tout un logiciel productif. C'est le reproche que l'on pourrait faire à bon nombre de logiciels sur Amiga: il y a des idées géniales, mais il manque souvent le petit plus, qui les rendrai réellement exploitables en milieu professionnel. Un logiciel professionnel, c'est pour moi un logiciel qui apporte des solutions simples à mettre en oeuvre et efficaces aux problèmes rencontrès par



les gens de la profession, sans avoir besoin de rajouter une tonne de gadgets multicolores qui ne servent à rien. Quand on regarde l'écran de SampleLink, la présentation est très claire, très sobre: outre les renseignements indispensables concernant l'échantillon en cours de traitement (longueur, période, point de boucle, type de boucle...), on y trouve les touches style magnétophone, le graphe de l'échantillon, et des gadgets pour les commandes les plus souvent utilisées (couper-coller, bouclage..), et c'est tout. Bien sûr, en plus de cela et de ses facultés de transfert et de conversion de fichiers, SampleLink dispose dans ses menus de toutes les fonctions classiques des éditeurs d'échantillons sur Amiga (ceci dit, avec des calculs sur 24 bits afin de ne pas perdre d'informations lors des algorithmes de calculs...).

AmigaNews: Quels sont tes projets maintenant?

Nicolas Fournel: Je travaille à la création de nouveaux instruments de musique originaux et je programme actuellement ***Virtual Synth***, qui sortira au début de l'année. Il s'agit d'un logiciel permettant au musicien de se créer un synthétiseur virtuel en reliant différents modules entre eux. Seront disponibles toutes les techniques de synthèses actuelles: du simple oscillateur à la synthèse par table d'ondes en passant par la synthèse additive, le modèle de Karplus-Strong pour générer des sons de cordes pincées etc... Différents modules ayant rapport au traitement du signal pourront être connectés: modulation d'amplitude, de fréquence, distorsion de phase, modulation en anneau, modification du spectre, filtrage... D'autres plus proches du musicien seront également utilisables: délais, réverbérations, mixage etc... Virtual Synth est avant tout un outil de recherche sonore. Le résultat des calculs sera un échantillon sonore qui pourra être utilisé dans les programmes de musique sur Amiga, ou bien transféré vers un échantillonneur professionnel en qualité 16 bits. Il y a énormément de travail sur ce logiciel.

AmigaNews: Un mot pour conclure?

Nicolas Fournel: Juste pour les remerciements de circonstance, en particulier à messieurs Dominique Papazian et Nicolas Zerbib de MORS Composants, à Jérôme Toret de Z77, sans qui l'instrument n'aurait pas si belle allure, et enfin à Pascal Kazmierczak et aux gens du club ATA-COM pour nous avoir fait un salon si sympathique et m'y avoir offert un stand.

Prix et disponibilité:

Les bibliothécaires pour synthés sont diffusés par Storm Production (prix 490 F), de même que SampleLink (790 F). Storm Production: Tel (1) 43 57 46 57. Pour acheter ou avoir des informations sur les logiciels cités dans cette interview, vous pouvez également contacter directement Nicolas Fournel.

Nicolas étudie aussi des solutions sur mesure pour les spectacles, création d'instruments spéciaux comme le Semekrys, logiciels dédiés etc...

Pour tous renseignements contactez Nicolas Fournel, 26 bis bvd P.V. Couturier 93100 Montreuil.

Tel (1) 48 70 16 63.

News de PRINT2

par Luc Gibert

*Salut à tous chers amis minitellistes Printiens et futurs Printiens (tiennes?). Je ne reviendrai pas sur la description de ce serveur (pour cela, allez jeter un coup d'oeil à **AmigaNews** N°49), mais je vais plutôt vous annoncer quelles sont les modifications qui ont été apportées depuis. Quelques unes ne sont pas encore effectives mais ne vont pas tarder à l'être.*

Attaquons le secteur **téléchargement**: Celui d'A-News, s'est légèrement étoffé avec notamment les softs nécessaires à l'utilisation d'un point FidoNet (parfaitement décrit par Léon Guilbirds dans A-News N°46) mais aussi avec le contenu des DPAT (Cf Amiga DP N°4 et suivants).

De son côté, la base de téléchargement de Print a fortement augmenté en volume et elle est en passe de devenir l'une des plus importantes.



Il est prévu de créer un répertoire de sons et de modules.

Il sera possible d'utiliser des wildcards (jokers) pour choisir un fichier à downloader (ex: Annu* pour down l'annuaire d'Anews).

Du côté messagerie voici les changements:

Le principal concerne les Bal et plus exactement "l'éditeur de texte". Le nombre de pages maximum passe à 20. Dans un même message (bal, rubrique,...) le déplacement sera très rapide: aller directement au début ou à la fin, passer plusieurs messages, aller à un msg bien précis (Msg de...). Et surtout avoir la possibilité de ne lire que les messages non encore lus (en Bal mais aussi en rub).

L'archivage des messages que l'on estime intéressants sera dorénavant possible (environ 200).

Il y aura un sondage permanent afin de permettre des améliorations constantes du service (avec possibilité de proposer des questions).

Voilà, je vous tiendrai au courant de toute autre évolution marquante de ce service. Je vous rappelle comment y accéder: 3614 PRINT2 et hop!

Vous pouvez me contacter en Bal ANEWS et FIREBALL.D.

Je vous attends de pied ferme!

Luc Gibert



PERFECT-LINK

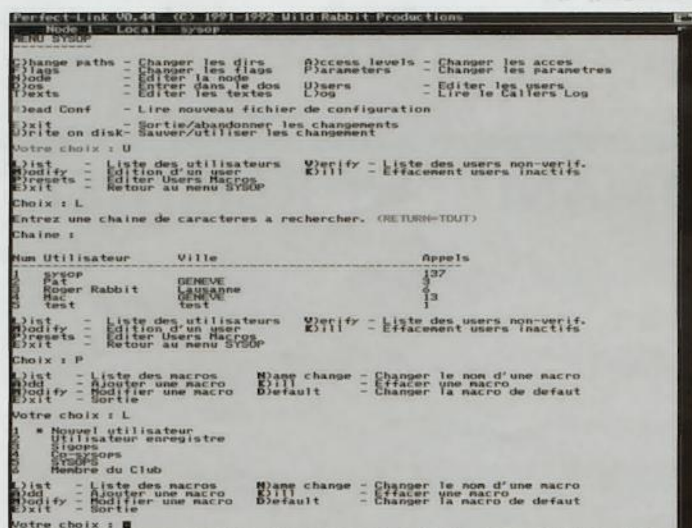
Un babillard électronique

Vous vous êtes tous une fois ou l'autre connectés sur un serveur, c'est à dire pour la grande majorité, un Minitel. Derrière un minitel, il y a obligatoirement un programme qui gère les appels, les messageries privées ou publiques et qui tient en stock une liste de programmes que l'on peut télécharger (Download). Je vous propose de faire la connaissance d'un logiciel dit "BBS" (Bulletin Board System) ou en français "Babillard électronique" (j'ai trouvé la définition dans une doc canadienne, ils ont toujours des termes très jolis pour désigner les choses) qui, bien que ne gérant pas les services minitel, s'adresse aux modems d'ordinateurs en vous permettant de créer et de gérer vous-même votre babillard électronique.

Présentation

Il n'est pas le seul de sa catégorie, mais il a la particularité d'être en français de A à Y. Pourquoi pas jusqu'à Z? Car une partie des termes ne sont pas traduits, principalement les termes techniques.
De plus, il est entièrement pilotable à distance. Quand je dis entièrement, ça va jusqu'au point de pouvoir construire et remanier son babillard électronique via un modem. Et c'est, à ma connaissance, le seul capable de pouvoir faire ça.

De plus, tous les messages systèmes sont fournis sous forme ASCII, ce qui permet de redéfinir complètement la langue. Encore plus fort, chaque langue est stockée dans un tiroir particulier et l'on peut donc basculer à tout moment dans la langue de son choix, pour autant que l'on ait traduit au préalable ces messages.



Menu Utilisateur

Perfect-Link

Accepte les codes ANSI et bien entendu les codes ASCII, ce qui permet de programmer le serveur pour tous les types d'ordinateurs. Il est pourvu d'un éditeur en lignes peu performant qui ne supporte pas les codes ANSI, mais qui offre des solutions de compensation. Si lors de l'édition d'un message (messagerie ou message système) vous désirez travailler avec des codes ANSI, l'éditeur vous permettra de télécharger votre fichier texte, de le travailler avec votre éditeur favori, puis de le télédécharger à nouveau dans l'éditeur. Ainsi, vous économisez du temps de connection, donc de l'argent, en travaillant chez vous.

Fabriquer son serveur

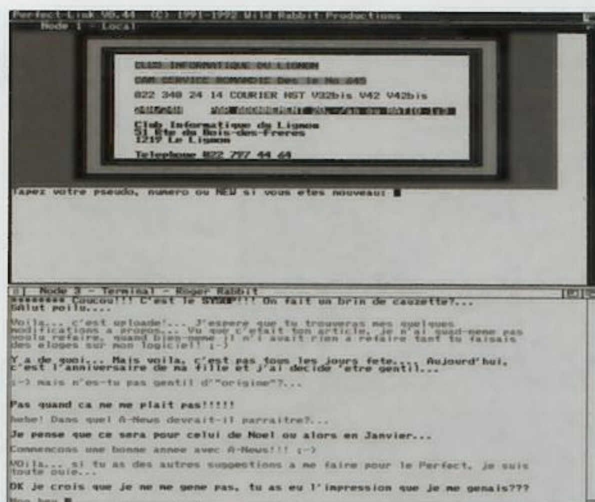
Exemple...

Vous, Club, décidez de monter un Babillard électronique. Il vous faudra, dans un premier temps, nommer un responsable qui se chargera de configurer le serveur. Il est alors appelé le SYSOP (SYStem OPerator). Ses fonctions seront de gérer les divers menus et sections du système. Dans le cas où celui-ci ne pourrait pas prendre en charge la totalité des sections, il lui faudra nommer des SYGOPS (SYstem Group OPerator).

Ces SYGOPS ont pour tâche de gérer leur partie du serveur. Avec Perfect-Link, la solution est simple. Le SYSOP crée une ou plusieurs zones qui sont indépendantes, par exemple une section AMIGA et une autre PC, qui pourront être gérées chacune par un SYGOP. Ce dernier dispose de pratiquement autant de privilèges que le SYSOP et pourra à distance bâtir sa section, la modeler ou la défaire, comme s'il travaillait sur sa propre machine.



Ajout touche Menu


Chat & Panneau Welcome

Enumération des possibilités du logiciel

• Utilisation des librairies XPR (protocoles externes de transferts comme XModem, ZModem ou Kermit)

• Gestion de liste de fichiers pour téléchargement (très bien faite)

• Messageries privées et publiques avec possibilité d'attacher un fichier à un message. Toutes les fonctions traditionnelles de messagerie sont présentes.

• Menus entièrement définissables (structure en arbre). L'accès aux menus est paramétrable, l'ajout d'un SYGOP est lié à un menu. Les touches et les textes son modifiables, les touches pouvant avoir des fonctions pré-programmées au choix.

• Nombre illimité de messageries, de zones de téléchargement et de menus

• Macros pour l'édition et la modification des utilisateurs

• 15 niveaux d'accès programmables et 999 par sous-niveaux (il y a de quoi faire!)

• Saut immédiat à un menu définissable à la connection (Logon). Donc accès direct dans une section quand on se connecte (voir l'exemple ci-dessus)

• Gestion du "Ratio"... Soit le rapport entre ce que l'on télédécharge et ce que l'on télécharge. Exemple: Ratio=3. Je donne 1KBytes j'ai le droit de prendre 3KBytes.

• Gestion de plusieurs ports (nodes), mode Chat (dialogue) entre ces nodes.

Comme chaque port peut être configuré différemment, il peut y avoir un Babillard électronique différent par port. On peut imaginer que le même ordinateur gère 2 à X (limité par le nombre de modems que vous pourrez connecter à votre AMIGA) BBS différents.

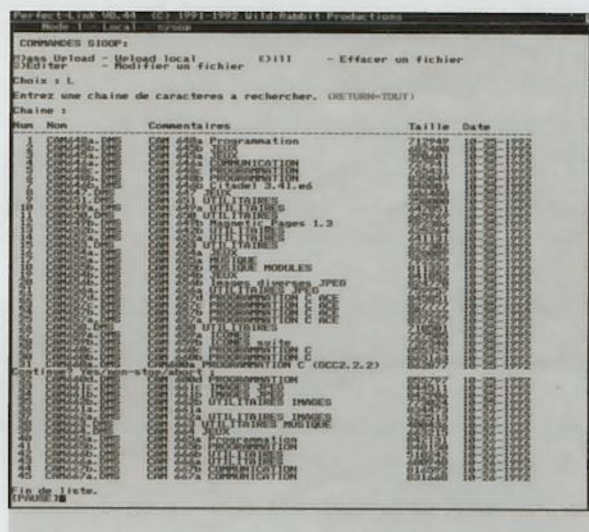
Je reprends le cas du club, où chaque numéro d'appel pourrait être dédié à un type d'activité avec des panneaux complètement différents. Les avantages sont de n'avoir qu'un ordinateur dédié, de ne gérer qu'un fichier utilisateur et d'avoir un dialogue possible entre des Babillards électroniques complètements différents.

• Lors de la connection d'un utilisateur, il s'affiche sur le WB une icône avec au-dessous le nom de l'utilisateur. En double-cliquant sur cette icône, le SYSOP peut dialoguer directement avec l'utilisateur.

Ces icônes sont éditables, et l'on peut imaginer qu'à partir d'une photo, on redessine l'icône. Ainsi la tête de celui qui se connecte sera affichée sur le WB. Amusant non?

• Tourne sous tout les systèmes, du 1.2 au 3.0

Patrick Conconi


Zone de transfert

Conclusion

Je me suis régalé avec ce programme, car il est très bien pensé. On a accès à tout, et on peut afficher toutes les informations que l'on désire grâce à des codes tildes "~" et ainsi faire des panneaux complets. Il est rustique de par son interface, mais comme il doit pouvoir être piloté par un modem à l'autre bout de la terre, il est limité aux codes ASCII et ANSI, mais malgré cela il est relativement ergonomique.

Je n'ai pas vu le manuel car il n'est pas fini, mais aux dires du développeur, il devrait contenir un pas à pas pour créer un serveur type.

Configuration minimum:

A500 1Mo deux unités de disquettes (trop lent, déconseillé, mais peut suffire pour une simple messagerie)

conseillé:

A500 ou A2000 1Mo Disque Dur

Idéal:

Amiga 3Mo 68030 ou 040 avec Disque dur

Distributeur: WILD RABBIT PRODUCTIONS

Avenue de France 98 1004 LAUSANNE SUISSE

Téléphone (++ 41 21) 648 53 32; FAX idem

Prix: SFr 300.- FFr 1000.- HT

Version française: avec mode d'emploi français.

Version anglaise : disponible, le mode d'emploi anglais suivra plus tard.

Disponible: Début Février, ß versions déjà disponibles (ça marche très bien, mais il manque quelques options) Aussi disponible: une version démo limitée à 5 utilisateurs sans sauvegarde des paramètres.

RTC

Les Amiga parlent aux Amiga...

Depuis un bout de temps maintenant les RTC connaissent un developpement certain. Cependant ils sont fortement gênés par le manque de publicité qui leur est fait et par la même occasion par le manque d'information à leur sujet.

Pourtant les RTC ne manquent pas d'attraits: c'est une source de renseignements où vous pouvez poser vos questions ou encore à votre tour y apporter vos connaissances. C'est en principe près de chez vous, donc un prix de téléphone raisonnable, et surtout il est inutile d'acheter un modem pour devenir un joyeux RTCist car France Telecom, pour une fois, en met un à votre disposition: le minitel.

Je vais vous parler ici en quelques lignes d'un RTC en région Parisienne qui m'a paru fort intéressant, surtout depuis la parution dans AmigaNews N°49 d'un article sur *Les handicapés & l'informatique* par mon estimé collègue Philippe Ducalet. Il s'agit de Dangerous Land, au 1.42.46.27.82, un RTC à huit voies. Il tourne pour l'instant sur un PC mais dès décembre il sera basé sur un 4000, côté PC, puis en février 93 côté Amiga. En février également un CD-ROM sera incorporé comprenant entre autres le lexique d'Anews, Fish,... Le pseudo du sysop (system operator, ou gerant du système) est Sphere. Ce RTC propose des services communs à la plupart des RTC mais possède une originalité.

Côté service "normaux" il y a un dialogue, des salons et rubriques spécialisées (vous pouvez y créer la vôtre). A noter que tous les menus sont interruptibles, ce qui signifie que vous n'êtes pas forcés d'attendre la fin de l'affichage de la page.

Le point original de ce serveur se situe au niveau d'une rubrique destinée à l'aide aux handicapés. Un des Sysop connaissant parfaitement la question pourra aider toute personne ayant besoin de renseignements.

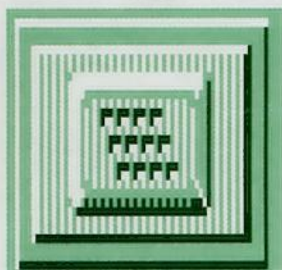
Enfin, je suis heureux d'être leur porte-parole pour vous faire connaitre leur projet sur Amiga dans le domaine des RTC.

D'abord la situation: Toutes les régions n'ont pas encore de RTC ce qui fait qu'il est parfois nécessaire de téléphoner relativement loin pour se connecter d'où un risque de voir sa note de téléphone augmenter de façon alarmante. Alors, ils ont eu l'idée de développer un soft: un **reader off line** comme cela existe sur les réseaux UseNet, FidoNet, AmigaNet,... L'avantage est incontestable: vous lisez et écrivez vos messages sur un éditeur chez vous, le temps de communication étant alors limité au temps d'envoi et de réception des fichiers. Ce soft devrait être terminé dès la fin de cette année.

Je lance donc un double appel aux sysops de RTC Amiga: D'abord pourriez vous m'envoyer une "fiche signalétique" de votre RTC afin que j'en fasse une liste complète? Ensuite je vous demanderai de vous associer à nous (Dangerous Land + ANews) pour incorporer ce système à votre serveur pour en faire une norme nationale. Il est évident que cela ne va pas se faire sans problème mais je pense que c'est nécessaire si l'on veut voir finir la période sombre des RTC. J'attends donc avec impatience votre courriers et je communiquerai à chacun d'entre vous tous les renseignements dont vous aurez besoin.

Luc Gibert

NUMPAD



NumPad 37.3 est un petit utilitaire pour Amiga 600 développé par Commodore qui émule le pavé numérique de l'Amiga 500. C'est bien pratique pour les logiciels, y compris DeluxePaint, qui utilisent les touches du pavé numérique pour contrôler certaines fonctions.

CAPSLOCK + ceci	Donne ceci
8 9 0 -	( ) / *
i o p [	7 8 9 -
k l ; '	4 5 6 +
, . / RETURN	1 2 3 ENTER
SPACE]	0 .

NumPad est disponible sur le serveur 36-14 Print2 ou chez Bab Micro à 7 rue de Coursic, 64100 Bayonne (au prix de 15F port compris).

Genlock Pal + Fondu ... 1190 Fs
Carte Vortex 486 25 Mhz... 5490 Fs

S2P

G-Lock, entrées Pal/YC/Secam, sorties Pal/YC/RVB/YUV. Possible Chroma-Keying. Un processeur audio avec 2 entrées .... 3690 Fs

LES MEILLEURS SYSTEMES, SOFTWARES & PÉRIPHÉRIQUES

CONFIGURATION VIDEO

GST 40 PAL en CINCH	2290 F
GST Y/C EN DIN Y/C/	2450 F
GST GOLD ASF fondu inclu entrée Pal/secam Y/C CINCH sortie secam Y/C CINCH	4390 F
GST GOLD **Pro** fondu inclu entrée Pal Y/C Sortie Pal Y/C Semie BROADCAST	7600 F
VIDEO PILOT pour montage en time 1 ou 2, 3 lecteurs enregistreurs	de 4990 F à 9900 F
LOG. PRO VIDEO POST	2790 F
GVP Glock	3690 F
VIDEO DIRECTOR contrôle magnéto	1490 F

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	890 F
PROFESSIONAL PAGE	2390 F
PRO DRAW	1190 F
SUPERBASE IV	2290 F
PROPAGE 3.1 + PRODRAW 3.1	2990 F
PROFIL	345 F
EXCELLENCE 3.0 NEW	1290 F
KINDWORDS 3.0	420 F
INFOFILE	390 F
PROCALC TABLEUR	1990 F
MAXI PLAN IV	490 F
INTUICALC	790 F

DESSIN

ART DEPARTEMENT PRO	1750 F
DELUXEPAINT IV	790 F
DIGI PAINT 3 + ELAN PE	690 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
Kit MEDIASTATION + 3 Softs	1690 F
IMAGINE 2.0 V.A.	2390 F
CALIGARI 2.0	2990 F
REAL 3D PRO VF	2990 F
REAL 3D JUNIOR	990 F
BROADCAST Titler	1990 F
BROADCAST Titler PRO HR	3490 F
SCALA 500 **690 F** - SCALA Vers. Pro	1990 F
TV PAINT Tt image 16 M de couleurs junior	1500 F

MUSIQUE

BARS & PIPE fra.	1190 F
BARS & PIPE Pro	2990 F
B & B MODULE	435 F
CARTE SUNRISE	4290 F
DIGITAL SOUND STUDIO	850 F
PERFECT SOUND 3.0	720 F
SONIX 2.0 Version Fr	425 F
PRISE MIDI	290 F
DELUX MUSIC CAT SET	590 F

JEUX

DUNE	285 F
SIMANT Simul fournis	340 F
GRAND PRIX	340 F
SILENT SERVICE II	340 F
TURBO CHALLENGE III	210 F
EPIC	260 F
BATTLEISLE	240 F
EDUCATIFS	
TOUS LES ADI DISPONIBLES	NC

PERIPHERIQUES

CARTES GRAPHIQUES
16 Millions de couleurs12/24 bits

Carte Archos AVidéo 24 bits + AVPaint + Opéra	3490 F
DCTV PLUS TVPaint	3990 F
Vision 24 de GVP en composite avec Caligari 2.0 + Scala + MacroPaint IV 24	18500 F
Idem en composante "VOIR PUB" + logiciel pro TVPaint traitement 16 Millions couleurs	28990 F

MONITEURS
ECRAN 1085 S 2190 F - ECRAN 1960 4300 F - ECRAN SVGA 2490 F

CARTES EMUL PC AT et MAC

VORTEX AT ONCE + 286 à 16 Mhz	2190 F
COMMODORE 2386, 386 à 20 Mhz	4590 F
CARTE AMAX II +	4590 F

CARTE ACCÉLÉRATRICE

GVP F40 pour A3000 (4 Mo)	15990 F
GVP 68040 pour A 2000 (4 Mo)	19990 F

DIVERS

CARTE ACTION REPLAY MK III 500, 500+	595 F
POUR AMIGA 2000	695 F
LUNETTES 3D XSPEC	850 F

IMPRIMANTES
BJ10 EX 2290 F - CITIZEN 224D 2490 F - DRIVER AMIGA 100 F
DESKJET 500 C 5999 F

A 1200 3790 F
68020, 2 Mo, 32 bits, WB 30, connecteur CPU, CHIP A.A, 256 couleurs, Parmi 16 millions.

IV 24 18500 F en composite
Entrées/sorties multi-standards : Pal et Y/C d'origine, RVBS et YUV en option, VISION 24 s'adapte à toutes les configurations. Digitaliseur vidéo temps réel. Flicker Fixer. Picture (PIP). + 3 logiciels.

A 4000 21990 F

Pendant la période de Noël, pour l'achat d'une configuration : Port gratuit pour la France (téléphoner pour Dom-Tom)

AMIGA 600

A 500 avec 2 Mo + Multistart II + ROM 2.0	3890 F
A 600	2990 F
A 600 HD 20 Mo	4590 F
Extension 1 mo pour 600	690 F
Extension A600 2 Mo en Fast	1190 F
Extension A600 4 Mo en Fast	1690 F
LECTEURS EXTERNES	
Lecteur simple PC 880 E	499 F
Lecteur copieur anti-virus PC 880 B	710 F
Lecteur CDROM A 670	3490 F
DISQUE DUR PROTAR	
SUPER PROMO HD 52 Mo + 2Mo + alim.	4390 F
HD 52 Mo QUANTUM poss. ext. 8 Mo av. alim.	3590 F
HD 120	2890 F
240 Mo	Nous téléphoner
DISQUES DURS GVP	
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 52 Mo + 1 Mo	7990 F
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 120 Mo + 1 Mo	9990 F
HD 500 52 Mo	4390 F
HD 500 52 Mo + 2 Mo	5190 F
HD 500 52 Mo + Carte AT 500	
Emulation PC AT 16 Mhz HD 530 50 Mo + 50 Mo	6400 F
DISQUE DUR ARCHOS 50 Mo	2990 F

AMIGA 2000

Disque Dur GVP 52 Mo equipé 2Mo ext. 8Mo	4390 F
Crt. Ext. SIMMRAM 2 Mo	1790 F
Extension 2 Mo pour SIMMRAM	850 F
PROMO FLIKER FIXER	
Ecran VGA pour PAO, CAO, DAO	3890 F
avec SVGA 1024.768	4290 F
CARTES ACCELERATRICES GVP	
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo	5690 F
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo équip. HD 52Mo	7900 F
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo	7900 F
COMBO 350 - 50 Mhz	12990 F
Ext. 4Mo sup. 32 bits	1890 F
MERCURY 68040 - Ext. 32 Mo	19990 F
Cart. acc. Fusion Forty A2000 68040 33 Mhz + Imagine	15990 F
Cart. Digitaliseur son Sunrize AD/10 12 bits + Studio 16	4290 F

AMIGA 3000

AMIGA 3000 25 Mhz V. Sup + 2 Mo HD 52 Mo ext 16 Mo	14490 F
RAM 4 Mo Static colonn 80 NS	1990 F

AMIGA 4000

68040 25 mhz 6 Mo DD 120 Mo	22990 F
68040 25 mhz 3 Mo DD 50 Mo	21990 F

LANGAGES

EASY AMOS	480 F	COMPILEUR BASIC	415 F
AMOS VF	440 F	LATTICE C ++	2790 F
AMOS COMPILER	290 F	QUATERBARCK	490 F
AMOS 3d	375 F	QUATERBACK TOOLS	790 F
DEVPAC V3.0	790 F	DOS TO DOS	390 F
GFA BASIC 3.0	500 F	CAN DO	950 F
PROMO GFA BASIC 3.0 +			

Spéciale Promo !!

Ext. mém. sans horloge 512 K	250 F
Ext. mém. av. horloge 512 k	290 F
Ext. mém. 500 + 1 Mo	670 F
Ext. mém. 500 1,5 Mo	990 F
Ext. SIMMRAM 2 Mo	790 F
SY QUEST 44 Mo int.+ cartouche	4290 F
Meg A CHIP 2000/500	1990 F
Kit 2.0 Commodore + Multistart II	1190 F
Rom 13 + Multistart II "Ctrl AA"	790 F
Scanner JX 100 Couleur	5990 F

SUPER BOUTIQUE à PARIS :

S2P 47 Avenue de Versailles
Métro Mirabeau. RER Javel
75016 PARIS
Tél. : 40 50 75 39 - Fax : 40 50 92 07

NOUVEAUTÉ : enregistrement sur vidéo image/image à 50 Frs la seconde BVUSP

S2P Lille 61, Rue de la Monnaie Tél : (16) 20 74 50 60
Appelez nous pour connaître les dernières PROMOS !!!

Pour les impatients, commandez par téléphone et payez directement par CARTE BLEUE.

BON DE COMMANDE

S2P 11/92

Nom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal .... Téléphone ....

Libellé	Qté	Prix	Montant

SOUS TOTAL	F TTC
PORT	25 F TTC
TOTAL	F TTC

Date Signature

Livraison Express par COLISSIMO

Pour un contre-remboursement ajouter 65 F.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 74 50 60 (de 9 h00 à 19 h00)

Publicités et photos non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

TITRES CDTV



La liste s'allonge

*Le moins que l'on puisse dire, c'est que Commodore -ou tout du moins Commodore UK- n'abandonne pas son 'black baby', et loin s'en faut: apparition en masse sur son stand au Future Entertainment Show, publication de **AMIGA CD!**, un magazine entièrement dédié au CDTV, et d'un livret trés bien fait regroupant l'ensemble des titres disponibles à ce jour.*

C'est à partir de ce dernier que j'ai établi la liste qui suit. Vous y trouverez pour chaque titre:

- *son nom*
- *s'il est compatible avec le lecteur A570 (si ce n'est pas le cas le nom est suivi d'une étoile)*
- *les langues dans le lequel il est disponible (USA=Etats-Unis, GB=Grande-Bretagne, F=France, I=Italie, E=Espagne, D=Allemagne, ND=Pays-Bas, P=Portugal, S=Suède, N=Norvège, DAN=Danemark, FIN=Finlande, J=Japon)*
- *une courte description*
- *le prix lorsqu'il est connu (les prix sont plutôt là pour donner un ordre de grandeur: ils ont été calculés à partir des prix anglais avec une livre à 9F, N.C. =non communiqué)*

Nicolas Fournel

Arts et loisirs

Gardenfax: Indoor plants * (GB) base de données sur les plantes d'intèrieur 315 FF

Gardenfax: Garden plants * (GB) base de données sur les plantes de jardin 315 FF

Gardenfax: trees, shrubs, roses & conifers * (GB) base de données sur les arbres, connifères, etc... 315 FF

Gardenfax: fruits, vegetables & herbs * (GB) base de données sur les fruits et légumes, et les herbes. 315 FF

Advanced Military Systems (USA) 1500 images des derniers systèmes militaires 270 FF

Animals in Motion (GB) banque d'animations digitalisées concernant les animaux 270 FF

Women in Motion (GB) banque d'animations digitalisées concernant ces dames 270 FF

Guiness CDTV Disc of records (GB) Le livre des records façon CDTV 315 FF

Fractal Universe (GB) Programme pour créer les fractals de tous types accompagné d'une bibliothèque d'images 270 FF

CDPD I (GB) compilation des disquettes Fish de 1 à 650 et d'autres collections 180 FF

CDPD II (GB) compilation des disquettes Fish jusqu'à 740, des archives DP de la NASA et de la collection JAMDISK 180 FF

The Demo CD (GB) compilation de programmes DP 180 FF

Fidofax (GB) pour tout savoir sur nos amis les chiens 270 FF

Independent European Soccer Disc (GB) base de données pour les fans de foot 315 FF

Cover Girl Poker (GB,F,I,D) strip poker 225 FF

The Bridge Practice Series (GB,F) 5 discs pour apprendre le bridge 270 FF

Education

The Heroic Age of Space Flight - NASA... the 25th Years (USA) 50 minutes d'images digitalisées animées provenant des archives de la NASA 180 FF

The Maths Collection (GB,F,D,E) 3 programmes de math pour les 4-8 ans, 8-12 ans et 12-16 ans 225 FF

A Bun for Barney * (GB) histoire animée pour les 3-6 ans 315 FF

Fun school 3 for the under 5s (GB) 6 types d'exercices pour les moins de 5 ans 225 FF

Fun school 3 for 5 to 7s (GB) 6 types d'exercices pour les 5-7 ans 225 FF

Fun school 3 for over 7s (GB) 6 types d'exercices pour les plus de 7 ans 225 F

My Paint (GB,USA) logiciel de dessin pour les petits avec un 'livre' de coloriage de 100 images 270 FF

Mind Run (GB,F,D,I,E,J) jeux pour tester la mémoire, les reflexes etc.. 270 FF

Mind Run II (GB,F,D,I,E,J) même thème 270 FF

Barney Goes Camping * (USA) logiciel d'éveil pour les 2-6 ans 270 FF

Thomas Snowsuit (USA,E) petite histoire pour apprendre du vocabulaire 315 FF

Scary Poems for rotten Kids (USA,E) poêmes pour se faire peur à partir de 8 ans 360 FF

Mud Puddle (USA,E,D,F,I) Histoire interactive à parir de 6 ans 315 FF

Long hard day at the Ranch (USA,D) Histoire intercative à partir de 6 ans 315 FF

The Tale of Peter Rabbit (USA,E,D,F,I) Histoire interactive à partir de 5 ans 360 FF

The paper bag Princess (USA,E,D,F,I) Histoire interactive à partir de 6 ans 315 FF

The tale of Benjamin Bunny (USA,E) Histoire intercative à partir de 5 ans 360 FF

Moving give me a stomach ache (USA,E,D,F,I) Histoire interactive à partir de 6 ans 315 FF

Heather hits her first home run (USA,E) Histoire interactive à partir de 6 ans 315 FF

Cinderella (The original fairy tale) (USA,E,D,I,F) Cendrillon version CDTV 360 FF

Language TV-English (International) pour apprendre l'anglais 315 FF

Japan World * (GB) pour en savoir plus sur la culture japonaise 450 FF

The Night before Christmas (GB,E) les contes de Noël interactifs 315 FF

North polar expedition (USA,F,D) jeu de rôle permettant de mieux connaître le pôle Nord 450 FF

Senny and Foo (GB) jeu pour les 7-12 ans 270 FF

Apprenez le français avec Asterix et son fils (discs 1 et 2) (GB,D,I,E,USA) 315 FF

Read with Asterix & Son (GB,USA) 180 FF

Read with Asterix & the secret weapon (GB,USA) 180 FF

Learn English with Asterix & son (GB,N,S,DAN,E,ND,F,I,D,P,FIN!) 315 FF

Learn English with Asterix
& The Secret Weapon (discs 1 et 2) (International) 315 FF

5 titres pour apprendre les langues avec Asterix

Jeux

Future Wars: Adventures In Time (GB,F,D,I) Arcade: sauvez l'univers...270 FF

Defender Of The Crown (GB) le célèbre jeux de Cinemaware version CDTV 270 FF

Defender Of The Crown II (GB,F,D,I,E) Nouvelle version mieux adaptée aux possibilités du CDTV 315 FF

Battlestorm * (GB,F,D,I,E) Arcade: sauvez l'univers (bis) 270 FF

Classic Board Games * (GB,F,D,I,E,J) Echecs, Dames, Backgammon 315 FF

The Case of the Cautious Condor (GB) Vous avez 30 minutes pour résoudre un crime 315 FF

The Hound Of The Baskervilles (GB) La célèbre enquête de Sherlock Holmes 270 FF

Psycho Killer (GB) vous devez échapper à un tueur fou 270 FF

Sim City * (GB,F,D,I,E) Version CDTV de ce must de la simulation 270 FF

Wrath of the Demon (GB) Sauvez le royaume...270 FF

All Dogs Go To Heaven - Talking Electric Crayon (GB, USA) pour les enfants de 3 à 10 ans, un 'livre' de coloriage interactif 315 FF

Snoopy: the Case of the Missing Blanket (GB) dessin animé interactif (You know what? I'm happy) 270 FF

Lemmings * (GB) on ne présente plus ces charmantes petites bêtes...315 FF

Raffles (GB) Partez à la découverte d'une maison hantée 180 FF

Super Games Pack * (GB) pack regroupant les classiques du jeu d'arcade (casse-brique etc...) 270 FF

Logical * (GB,D) jeu de réflexion 235 FF

The Curse of RA (GB,D) jeu de stratégie 235 FF

Chaos in Andromeda - Eye of the Eagle * (GB) Sauvez l'univers (une fois de plus) 270 FF

European Space Simulator (GB,F,D, I,E) pour mettre des satellites en orbite et construire des stations orbitales 325 FF

Turrican * (GB,D) jeu d'arcade 270 FF

Turrican II * (GB,D) la suite du précédent 270 FF

Ultimate BasketBall * (USA) c'est du... basketball 270 FF

Town with no Name (GB,F,D,I,E,ND,USA) jeu d'aventure 270 FF

Prehistorik (GB,F,D,I,E) jeu d'arcade au temps des dinausores 315 FF

Team Yankee * (GB) simulation de tank 270 FF

Trivial Pursuit (GB) vous devez connaître... 450 FF

Casino Games (GB,F,D,E,ND) les jeux du casino: roulette, machine à sous etc... 270 FF

Tiebreak Tennis (GB,D) Jeu de tennis 225 FF

Indiana Jones and the last crusade (GB,D) jeu d'aventure 315 FF

CDTV Football (USA) jeu de foot où vous pouvez jouer le rôle du spectateur(!), de l'entraîneur (simulation) ou des joueurs (arcade) 360 FF

Battle Chess (GB) Le jeu d'échecs animé version CDTV 360 FF

Dinosaurs for Hire (GB) Dessins animés comiques à propos des dinausores 135 FF

Sherlock Homes Consulting Detective (USA) 3 enquêtes de Sherlock Holmes à résoudre 360 FF

Secret of Monkey Island (USA,E,D,F,I) jeu d'aventure 270 FF

Global Chaos (GB,F,D,I) musique techno et graphismes psychédéliques: la première démo surCDTV? 270 FF

Pinball Dreams (GB,F,D,I,E) Flipper 270 FF

Treasure Quest (GB) Un labyrinthe avec monstres et trésors 270 FF

Alistair in outer space (GB) jeu d'aventure pour les 5-9 ans 225 FF

Sensible Soccer (GB,F,D,I) football 180 FF

Air Warrior (GB) jeu de combat aérien. Possibilité de jouer à plusieurs via modem. Nécessite le clavier optionnel du CDTV 315 FF

Fantastic Voyage (USA,D,F,I) jeu d'aventure, remake de "l'aventure intèrieure" 270 FF

Herewith the Clues (GB) Enquête dans le Londres des années 30 N.C.

The Games (GB,D) Vous devez entraîner une équipe en vue des Jeux Olympiques 270 FF

Prey-An Alien Encounter (GB,F,D,I,E,DAN,S,N) animation 3D, effets sonores et messages radios, pour un thriller dans une station spatiale 270 FF

Sim Earth Simulator (GB,D) Simulation à l'échelle planétaire 315 FF

Rainbow Collection Platform Arcade (GB,D) pack comprenant Parasol Stars, New Zealand Story, Bubble Bobble 270 FF

Musique

Music Maker (GB) pour apprendre la musique en jouant par dessus un CD 315 FF

CD-Remix II (International) pour faire ses remixes (déplacement sur le CD et ajout d'effets sonores Amiga) 270 FF

Karaoke Hits Vol 1-20 (International) 20 titres sans vocaux avec les paroles qui s'affichent à l'écran pour tester vos aptitudes de chanteur(euse) 180 FF

Voice Master (International) Digitaliseur audio version CDTV 360 FF

18 Classical CD+G Titles (GB) 18 musiques classique accompagnées de graphismes 225 FF

Rhapsody in Blue (International) le premier CD+ MIDI du monde (et de l'univers) 270 FF

Voice FX (International) Logiciel pour trafiquer sa voix, marche avec Voice Master 180 FF

MusiColor (GB) pour apprendre la musique facilement 450 FF

Midi Music Machine (International) séquenceur avec sons internes et MIDI 1125 FF

Références

Dr Wellman family health adviser * (GB) dictionnaire de la santé 495 FF

The new Grolier electronic encyclopedia (USA,I) encyclopédie universelle 2250 FF

The american heritage illustrated encyclopedic dictionary * (USA) dictionnaire sur la langue anglaise 450 FF

Complete works of Shakespeare (GB) 37 volumes de Shakespeare sur ce seul titre.315 FF

The illustrated holy Bible (GB) La bible illustrée 315 FF

World Vista Atlas * (USA) le premier atlas mondial multimédia 495 FF

The new basics electronic cookbook * (USA) recettes de cuisines (par type, ingrédients etc...) 360 FF

The Hutchinson encyclopedia (GB) encyclopédie trés complète 450 FF

Connoisseur fine art collection (GB) digitalisations de peintures et sculptures 3115 FF

Timetable of science and innovation * (USA) histoire des scriences 360 FF

Timetable of business, politics, and media * (USA) histoire de la politique etc... 360 FF

Sherlock Holmes on a disc (GB) tous les Sherlock Holmes réunis sur un seul titre 315 FF

American Vista Atlas (USA) atlas américain 495 FF

Titres spécifiques à un pays

Holiday Maker (D) pour organiser ses vacances N.C.

Ordicode (F) pour vous entraîner à passer le code de la route N.C.

Deitschland Kompakt (D) pour se créer un itinéraire touristique ou gastronomique (etc...) à travers plus de 150 villes allemandes N.C.

Shiftrix Lettrix (D) deux jeux de réflexion N.C.

Cubulus (D) jeu avec 100 niveaux N.C.

Winzer (D) Base de données sur les vins allemands N.C.

Die Stadt der lowen (D) Jeu d'aventure N.C.

Enciclopedia Italiana Grolier (I) encyclopédie universelle version italienne N.C.

Caplex (ND) encyclopédie (j'en dirai plus qu'en je saurai lire le hollandais) N.C.

Cinemabilia (I) dictionnaire du cinéma N.C.

Sprachratsel Serie (D) apprentissage des langues N.C.

Les chronologies du monde 1944-1991 (F) décrit 12000 évènements de 1944 à 1991 N.C.

A paraître

Pool (GB) jeu de billard américain N.C.

Fables and Fiends: the legend of Kyrandia (GB) jeu d'aventure N.C.

Reach for the skies (GB) simulateur de vol (orienté arcade) N.C.

Private and confidential - KGB (GB) jeu d'aventure N.C.

The classics collection (GB,F,D,E) 4 jeux basés sur des contes célèbres 270 FF

Pandora's CD (GB) bibliothèque de 3000 dessins à utiliser dans vos productions 45 FF (!!!)

Great Cities of our world: Florence (GB,D) Visite guidée de Florence 540 FF

Epic Space Flight Simulator (GB,F,D,I E,P,USA) Sauvez la galaxie (une fois de plus...) 270 FF

Scientific Atlas: Human Body (GB,F,D,I,E) Encyclopédie du corps humain 270 FF

Scientific Atlas: Human Evolution (GB,F,D,I,E) Encyclopédie de l'histoire de l'homme 270 FF

Pinocchio (GB,F,D,I,E,P) 2 aventures où les enfants de 7 ans et plus pourront incarner Pinocchio 360 FF

Mad TV (GB,F,D) Jeu: montez votre propre chaîne de télévision 270 FF

Insight Technology (GB) encyclopédie des sciences et techniques 360 FF

Microcosm (GB,F,D,I) jeu: un autre remake de "l'aventure intèrieure" N.C.

Grand Prix (GB) Simulation de Formule 1 N.C.

Lunar Rescue (GB) Vous devez sauver l'équipe d'Apollo 19, le tout avec images digitalisées provenant de la NASA et base de données sur l'espace et notre système solaire 270 FF

Plan 9 From outer Sapce (GB) Jeu d'aventure N.C.

Putty (GB) jau d'arcade/aventure 270 FF

International Karate Plus (GB) Jeu de karaté 270 FF

The Baby File: conception to birth (GB,USA) tout ce que vous devez savoir si vous allez être parents 270 FF

Listen (International) pour apprendre à parler anglais 315 FF

Quiztime (International) 1500 questions dans 9 catégories 180 FF

Karaoke Fun Hits I (International) 117 FF

Karaoke Fun Hits II (International) 117 FF

Karaoke Christmas (International) 117 FF

3 titres CDTV remplis de chansons sans vocaux pour mettre à l'épreuve vos talents de chanteur(euse)

Wing Commander I (GB,F) et si je vous dis que vous devez sauver l'univers? 225 FF

Composer Quest (GB,F,D) Encyclopédie interactive de la musique à partir de l'an 1600 N.C.

Video Creator (GB,F,D,I,E) pour faire des videos en accompagnant un CD audio par des effets graphiques 270 FF

James Pond 2 - codename ROBOCOD (GB,F,D,I) une nouvelle aventure de James Pond version CDTV 225 FF

Battletoads (GB,F,D,I) jeu d'arcade 225 FF



Suite du dossier publié dans le numéro 51...



DeskJet 500C

Une impression de qualité et un prix abordable!

Version couleur de sa grande soeur la HP DeskJet 500 (voir test AmigaNews n°33), la 500C propose à un prix très raisonnable une impression en couleur en 300 ppp (points par pouce) d'une qualité remarquable. D'une utilisation très facile, rapide et fonctionnelle, cette nouvelle imprimante de Hewlett Packard est, pour moins de 6 000F le meilleur compromis possible face à ses concurrentes.

L'installation

Dans le carton on trouve deux cartouches d'impression (une d'encre noire et une d'encres couleurs), une petite boite pour ranger les cartouches, une brosse de nettoyage (ne jamais utiliser cette brosse sur les gicleurs de la cartouche), trois manuels et des échantillons de papiers et de transparents spéciaux HP. L'exemplaire de démonstration fourni par HP est très pratique car on peut voir l'impression en direct à travers le capot en plastique transparent.

L'imprimante a les mêmes caractéristiques que la version monochrome. Le câblage se fait sous l'imprimante et seules les câbles dépassent du boitier. L'alimentation en feuilles (bac d'environ cent feuilles à format réglable) et la réception de celles-ci se font à l'avant. La DeskJet ne fonctionne qu'en mode feuille à feuille. Il n'est donc pas possible d'utiliser du papier listing en continu. Le panneau de commandes, les commutateurs de fonction DIP et l'interrupteur sont accessibles par devant. Tout cela en fait un matériel très pratique à utiliser et à ranger sur l'espace de travail.

Le guide d'installation est très bien réalisé. Le guide d'informations logicielles ne sert pas à grand chose pour l'utilisation avec un Amiga. Je me reporte donc directement au guide d'utilisation pour configurer les commutateurs de fonction DIP. Voici la configuration que j'utilise actuellement et qui me donne entière satisfaction : uniquement les commutateurs A6, A8, B1 et B2 sont levés. Certains me demanderont pourquoi je n'utilise pas le jeu de caractères français en configurant les quatre premiers commutateurs! Sachez que les codes envoyés à l'imprimante ne tiennent pas compte de cette configuration (en mode PC ou AMIGA, c'est pareil!) et on peut se retrouver avec des surprises. En effet, l'appellation "standard ASCII" n'est qu'une utopie, car elle ne tient pas compte des caractères accentués. La configuration standard de l'imprimante (jeu PC-8 de HP) donne de toute façon accès à tous les caractères accentués même si on ne choisit pas le jeu de caractères français. En fait, les principaux problèmes que j'ai rencontrés à ce sujet concernent l'utilisation de l'imprimante sous environnement PC (si on peut se permettre d'appeler cela un environnement).

Une fois ce petit travail exécuté, je lance l'auto-test tout en allumant l'imprimante, et ça marche! Mais je suis terriblement déçu car le test s'effectue en noir uniquement. Si on lance le test avec la cartouche couleur, seule une petite ligne oblique avec les trois couleurs de base est imprimée. Heureusement que la cartouche de démonstration (la même que vous trouverez chez votre revendeur pour la démonstration) imprime un très beau graphique tout en couleur réalisé avec Excel sous PC.

Il ne me reste plus qu'une chose à faire avant de l'utiliser: installer le driver. Les drivers circulaient déjà depuis un certain temps dans le commerce d'une façon non officielle, mais c'était l'unique moyen de vendre cette machine. Ils sont aujourd'hui mis à disposition dans le domaine public (disk n° 2263 de PHOENIX-DP, par exemple). J'utilise le nouveau driver HP_DeskJet pour les impressions couleur comme les impressions monochromes sans problème majeur. Ce nouveau driver (qui porte le même nom que l'ancien) est reconnaissable à sa taille de 9092 octets. En utilisation standard, il fonctionne même beaucoup mieux. L'ancien driver DeskJet ne fonctionnait, par exemple, pas avec Superbase. Le nouveau si! Un driver spécial pour Publishing Partner Master est également fourni. Nous reviendrons sur son utilisation plus tard.

L'impression

Malgré toutes les qualités liées à la technologie jet d'encre, les premiers essais d'impression en couleurs sont un peu décevants. Heureusement, cela va s'arranger au fur et à mesure que je vais découvrir les formidables possibilités de cette merveilleuse imprimante.

Les drivers

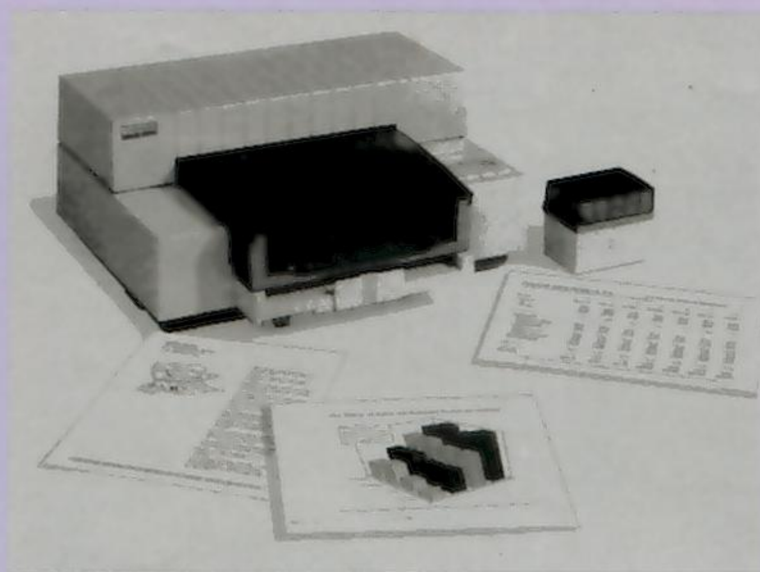
Les drivers ne semblent pas encore vraiment au point. Aucune impression de texte en couleur n'a été possible. En effet, contrairement à la PaintJet, la DeskJet 500C ne gère pas les caractères ASCII en couleur (cela, les revendeurs ne vous le disent pas toujours...). Il n'est possible d'utiliser la couleur qu'en mode graphique (en PAO pour du texte). Parfois les pages ne sont pas éjectées ou des lignes de couleur apparaissent lors de l'impression, heureusement très rarement. Ce problème devrait être réglé avec les nouvelles versions des drivers.

La gestion des couleurs

De la gestion des couleurs découle le plus gros problème. En effet si les couleurs claires et contrastées sont bien rendues à l'impression, les couleurs plus sombres se confondent facilement. Le driver pour Windows semble être beaucoup plus performant au niveau de la gestion des couleurs. Pour obtenir une impression conforme aux couleurs de l'écran, deux méthodes s'offrent à vous:

Le tâtonnement: il convient au préalable d'éclaircir l'image à l'aide d'un logiciel comme Art Department Pro par exemple. Le niveau de "Bright" à donner dépendra sensiblement de l'image que vous voudrez imprimer. Une valeur d'environ 25 sera généralement suffisante.

Les conseils de Roger Uzun (il semble que ce monsieur soit le principal dévelop-



peur/testeur de ce nouveau driver). Il conseille de régler les préférences de l'imprimante dans le Workbench comme suit :

- fixer le threshold à 10;
- activer la correction des couleurs du vert et du bleu;
- utiliser le dithering en mode Halftone;
- fixer la densité d'inpression à 6 si vous utilisez du papier ordinaire, ou à 7 si vous utilisez du papier spécial HP.

Ces réglages préférentiels s'avèrent être judicieux et rendent les impressions couleur vraiment plus fidèles. Chaque utilisateur pourra modifier ces données et trouver le réglage qui lui convient le mieux. Personnellemment, le réglage que j'utilise dépend de l'image que je désire imprimer, mais ne varie que rarement par rapport aux données ci-dessus.

Jet d'encre

Les 16,7 millions de couleurs annoncés ne sont pas directement exploitables avec un AMIGA standard, mais les nuances entre les 4096 couleurs sont claires et distinctes comme à l'écran. La technologie jet d'encre permet d'avoir un très bon rendu de l'image sur le papier. Aucune trame n'est visible si les réglages ont bien été effectués et une couleur a toujours la même intensité d'un bout de la page à l'autre. De plus, le jet d'encre, contrairement à la technologie matricielle, n'attaque pas directement le papier, ce dernier reste donc bien à plat et ne subit pas de distorsion. Le seul petit ennui qui peut arriver est de voir le papier onduler légèrement à cause d'une trop grande quantité d'encre sur une petite surface (car l'encre est liquide et avant qu'elle sèche, elle mouille. Si, croyez-moi!). L'impression avec Publishing Partner Master pose encore quelques problèmes, notamment pour ce qui concerne les encadrés. Je conseille donc de vérifier le bon fonctionnement du driver avant de l'utiliser. Une version définitive devrait voir le jour, si ce n'est déjà fait avec la version 2.2.

Cartouche et papier

De plus, le noir qui résulte du mélange des trois couleurs de base (Jaune, Magenta et Cyan) lors de l'utilisation de la cartouche couleur est en fait un vert très foncé. Même avec du papier traité, le noir n'est pas vraiment noir, mais dans ce dernier cas, il faut le savoir pour le voir.

Il faut donc changer la cartouche si l'impression se fait en couleur ou en noir. Cette opération est simple, mais regrettable quand on sait que beaucoup de ses concurrentes utilisent les quatre couleurs simultanément. Le choix d'une seule cartouche pour trois couleurs simplifie bien sûr les choses, mais quand une couleur est épuisée, il faut changer de cartouche. La durée de vie annoncée des cartouches est de 200 feuilles pour la couleur et de 600 pour le noir. Il risque d'y avoir pas mal de gaspillage d'encre de couleur, sauf si on fait attention à utiliser la même quantité des trois encres à chaque impression...

Les impressions couleurs sont par contre véritablement optimisées par l'utilisation d'un support traité. Le papier traité HP permet un contraste plus fort des couleurs qui deviennent beaucoup plus vives. Je ne pourrais que conseiller son utilisation, si ce n'était son prix, presque prohibitif pour le particulier (172 FRF les 200 feuilles).

Son utilisation en mode monochrome reste toujours incomparable. Elle est très silencieuse, rapide et sa qualité en 300 ppp la met en concurrence directe avec les imprimantes laser. Il faut s'approcher très près pour voir la différence. Attention, la qualité peut varier selon la cartouche utilisée. J'ai eu des surprises en utilisant deux cartouches différentes pour un seul document. Cela arrive très rarement, mais il faut le savoir. Cela dépend de la qualité de fabrication. Si, comme moi, la qualité des cartouches fabriquées à Singapour ne vous convient pas, mettez vous à la recherche d'un revendeur qui vous livrera des cartouches fabriquées aux Etats-Unis (En effet, je ne crois pas aux hasards qui se répètent tout le temps, malgré ce qu'affirme HP). Il existe maintenant de nouvelles cartouches d'encre noire à double capacité, ce qui leur donnerait une durée de vie deux fois supérieure aux anciennes, pour un prix inférieur au double de ces dernières.

Thierry Ardouin

Dernière minute! Hewlett Packard annonce la sortie d'une version améliorée de la DeskJet 500C. Ce modèle est la HP DeskJet 550C dont la principale particularité est une meilleure gestion de l'impression, notamment couleur, grâce à l'utilisation simultanée de deux cartouches : une d'encre noire et l'autre avec les trois couleurs jaune, cyan et magenta. Son prix public est ultra compétitif puisque seulement de 5.990 FRF HT. Je vous promets un test de cette imprimante dès que possible.

Du fait de la sortie de ce modèle, il est possible de trouver facilement les modèles 500 et 500 Couleur à des prix respectivement inférieurs à 2.500 FRF et 4.000 FRF TTC.

De plus Hewlett Packard a annoncé depuis peu la sortie de la PaintJet XL300, imprimante à jet d'encre A3 et de la LaserJet IV, imprimante laser 600 ppp disposant en plus du langage Postscript 2 en standard. J'espère pouvoir vous faire profiter de mes impressions à propos de ces imprimantes très prochainement.

Conclusion

Malgré des problèmes mineurs d'utilisation dus à la qualité des drivers, l'imprimante HP DeskJet 500C est le meilleur compromis que l'on puisse trouver sur le marché. Aucune imprimante concurrente n'arrive au même rapport qualité/prix. Les impressions sont nettes, sans tramage et les couleurs sont très bien rendues. On ne peut que regretter sa mémoire tampon un peu faible (48 Ko) lorsqu'il s'agit d'imprimer des documents assez longs et l'adoption d'une seule cartouche couleur pour trois encres.

Cette imprimante est donc le choix idéal pour les utilisateurs exigeants qui souhaitent profiter totalement des capacités graphiques de leur AMIGA sur papier et à un prix raisonnable. La HP DeskJet 500C se trouve en effet aujourd'hui facilement à un prix inférieur à 6 000 FRF chez beaucoup de revendeurs.

Les professionnels qui ont les moyens d'investir des sommes plus importantes porteront leur choix plutôt sur la toute nouvelle PaintJet XL300 (cartouches séparées, format A3, etc...) ou sur la concurrence (Canon BJC-800, plus de 20.000 FRF, pour laquelle je n'ai pas encore trouvé de driver pour l'AMIGA). Je vous promets un test de ces deux machines dès que posible.

DES MILLIERS DE LOGICIELS
A TELECHARGER
AVEC QUICKTEL SUR 36 15 SM1



POUR RECEVOIR QUICKTEL, RETOURNEZ-NOUS LE BON CI-DESSOUS A : SM1 - CMD6 - 110, RUE SAINT-DENIS, 75002 PARIS OU PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 36 15 SM1.

AVEC VOTRE ORDINATEUR ET VOTRE MINITEL, (OU UN MODEM COMPATIBLE MINITEL) TELECHARGEZ CHAQUE SEMAINE DE NOUVEAUX LOGICIELS SANS VIRUS. FAITES VOTRE CHOIX SUR 36 15 SM1, LANCEZ QUICKTEL SUR VOTRE MICRO PUIS ATTENDEZ QUELQUES MINUTES POUR RECEVOIR LE PROGRAMME.

VOUS POUVEZ ALORS L'UTILISER ET LE GARDER CHEZ VOUS.

SI C'EST UN SHAREWARE ET QU'IL VOUS PLAIT, N'OUBLIEZ PAS L'AUTEUR...

UNIQUE ! SM1 VOUS OFFRE SON ASSISTANCE TELEPHONIQUE POUR VOUS CONSEILLER.

ALORS, SANS PLUS TARDER, VENEZ DECOUVRIR LA RICHESSE DE NOTRE COLLECTION DE SOFTS SUR 36 15 SM1.

CP N° 69874 - 1.27 FRS/MINUTE

BON DE COMMANDE AN

Je désire recevoir votre logiciel de Téléchargement QUICKTEL au prix de :

☐ Logiciel seul : 20 francs ☐ Logiciel + câble : 100 francs

Mon micro est un :

☐ PC 3 1/2 ☐ PC 5 1/4 ☐ ATARI ST ☐ AMIGA ☐ MAC

Pour PC et ATARI ST spécifiez le nombre de broches de votre sortie série:

☐ Câble 9 broches ☐ Câble 25 broches

Merci de joindre votre règlement par chèque bancaire ou postal .

Nom : ______________________ Prénom : __________

Adresse : ______________________________________

Ville : ______________________ Code Postal : __________

COMPARATIF IMPRIMANTES

Suite à une erreur d'impression, les exemples proposés le mois dernier, pour cette même page, ont été faussées. Nous rectifions et rajoutons les exemples qui concernent la DeskJet 500C.



"Norman" de Rick Parks avec Citizen 224 et Citizen Print Manager



"Lion" de Rick Parks avec Citizen 224 et Citizen Print Manager



"Norman" de Rick Parks avec Star LC 24-200C et TurboPrint



"Lion" de Rick Parks avec Star LC 24-200C et TurboPrint



"Norman" de Rick Parks avec DeskJet 500C



"Lion" de Rick Parks avec DeskJet 500C

A530 TURBO

Sensations garanties.



Animé par un processeur 68EC030 cadencé à 40 Mhz, L'A530 Turbo développe une puissance supérieure à celle d'un 3000 et procure des accélérations pouvant atteindre 25 fois la vitesse d'un 500 d'origine.



En option, il peut être assisté d'un co-processeur arithmétique 68882. Pour transformer cette puissance brute en performances réelles, l'A530 utilise de 1 à 8 Mo de mémoire 32 bits en accès rapide et un contrôleur SCSI D.M.A.

Sous son carénage profilé, l'A530 est équipé en usine d'un disque 3.5" Taille Basse dernière génération en 52, 120 ou 240 Mo, reconaissable à son carter en aliage d'aluminium. Le contrôleur GVP, désormais compatible SCSI 2, vous offre la possibilité de piloter jusqu'à 6 unités externes.

Un MINIslot® permet de lui adjoindre des cartes spécialisées comme la GVP AT500 : un émulateur PC/AT 286 à 16 Mhz .

L'A530 Turbo est aussi disponible en version "Turbo Kit" pour tous les possesseurs de disques durs GVP HD 500 qui veulent goûter aux joies des animations fluides, des chargements express, du multitâche en cascade et des calculs atomisés. Contactez CIS ou votre revendeur pour les modalités.

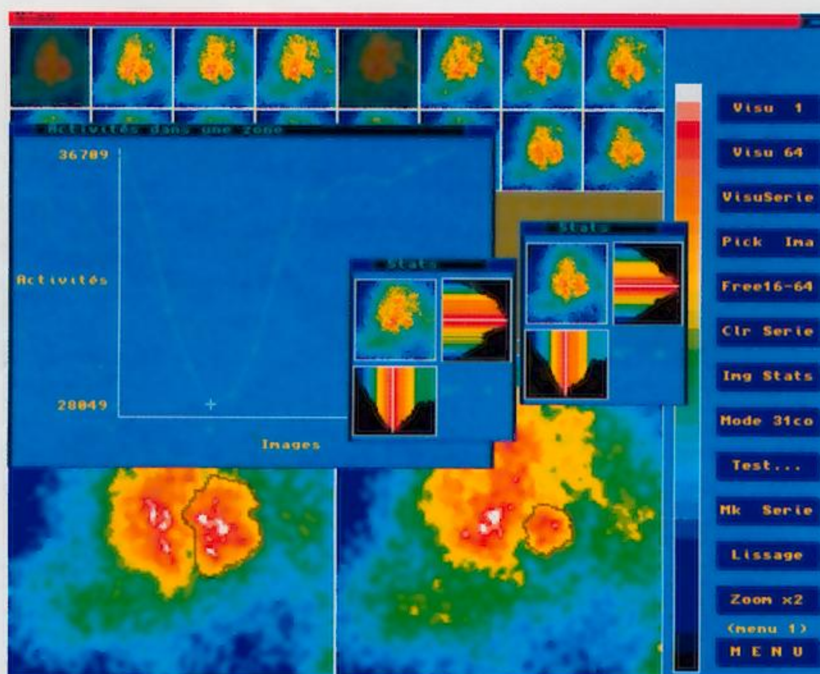


Les produits GVP sont distribués en France par
CIS
EUROPARC
14, Avenue HERTZ
33600 PESSAC
Tel : 56 363 441
Fax : 56 362 846

DEUXIEME PARTIE

La Saga des Grands Utilisateurs de l'Amiga

L'Amiga prend soin de votre c♥eur...



Toujours dans le but de faire connaître les multiples applications industrielles de l'Amiga, le Club Amiga Télécom-Paris rencontre aujourd'hui un service hospitalier qui met au point un système d'imagerie médicale sur Amiga.

De quoi s'agit-il ?

La médecine moderne utilise de plus en plus les ordinateurs pour visualiser le fonctionnement des organes sans intervention chirurgicale.

La méthode qui nous intéresse aujourd'hui est **l'imagerie isotopique**, la détection (par les capteurs d'une caméra spécialisée) des rayonnements gamma émis par un traceur radioactif injecté dans le corps du patient, et se fixant spécifiquement sur l'organe à étudier. C'est ce type d'examen que l'on effectue dans le service de Cardiologie Nucléaire du Pr. Itti à Lyon pour pronostiquer et diagnostiquer d'éventuels troubles du coeur.

On prend une série de clichés du coeur, en général 16, synchronisés sur un électro-cardiogramme de façon à obtenir exactement un cycle cardiaque, ce qui permettra plus tard une étude dynamique du fonctionnement du coeur. Pour cela, on étudie la circulation sanguine dans le coeur en injectant dans le sang du patient une faible quantité de traceurs radioactifs (Technetium 99m). Le sang en circulation est alors visualisé grâce à une caméra à scintillation couplée à un ordinateur. Cet examen présente le double avantage d'être à la fois **physiologique** (on visualise le fonctionnement du coeur sans le perturber) et **quantitatif** (l'activité mesurée étant proportionnelle au volume sanguin, on peut mesurer efficacement la fonction contractile). Il offre en outre la possibilité de suivre l'évolution de la fonction cardiaque dans diverses conditions (à l'effort, ou sous l'effet de drogues), ce qui explique le succès de cette approche.

En raison de la faible radioactivité du traceur, il est indispensable pour obtenir des images comportant un nombre de 'coups' suffisant (coup=impact d'un photon gamma sur un capteur) d'effectuer les mesures sur un très grand nombre de cycles cardiaques. On voit donc déjà poindre ici l'utilité d'un traitement informatique ultérieur des images, afin notamment de corriger les erreurs de 'bruit' (parasites dus aux rayonnements gamma naturels et cosmiques), de synchronisation sur le rythme cardiaque (bonne superposition des cycles d'images), ou de flou si le patient bouge légèrement.

Dans une optique de recherche, dans ce domaine qui reste relativement nouveau l'Amiga a été choisi par l'équipe du Pr. Itti pour le développement d'une station de visualisation et de traitement des images. Un logiciel en cours de développement permet pour l'instant de réaliser quelques fonctions de base intéressantes, et surtout met en place une architecture souple et puissante: on peut visualiser tous types d'images (de 64x64 à 512x512) dans des formats variant de 1 à 256 images par écran, effectuer des filtrages (réduction du bruit, renforcement du contraste,...), des zooms, des animations, des lissages spatiaux (pour adoucir les contours) ou temporels (pour rendre les animations plus fluides), tracer des zones d'intérêt sur les images et effectuer des calculs sur leur contenu (notamment le calcul de la 'fraction d'éjection', très important en cardiologie, qui évalue la fonction contractile du ventricule gauche), calculer des transformées de Fourier (qui permettent de quantifier les modifications au cours du temps),...

PAINTER  3D









- Un passionnant voyage dans une nouvelle dimension vous attend.
- La naissance d'une nouvelle ère dans le plaisir de la création.
- Pour la première fois, la puissance de la 3D n'est plus un obstacle.
- Painter 3D, la touche finale à la puissance graphique.

- Compatible avec tous les Amiga, sans problèmes même avec un Amiga 500 et 1 Méga de mémoire.
- Nouvelle version française, manuel en couleurs.

Prix Conseillé Sfr. 149.- FF 690.-- TTC.



A Production Of :

ADEPT DEVELOPMENT

Pour toute information ou commande contactez directement :

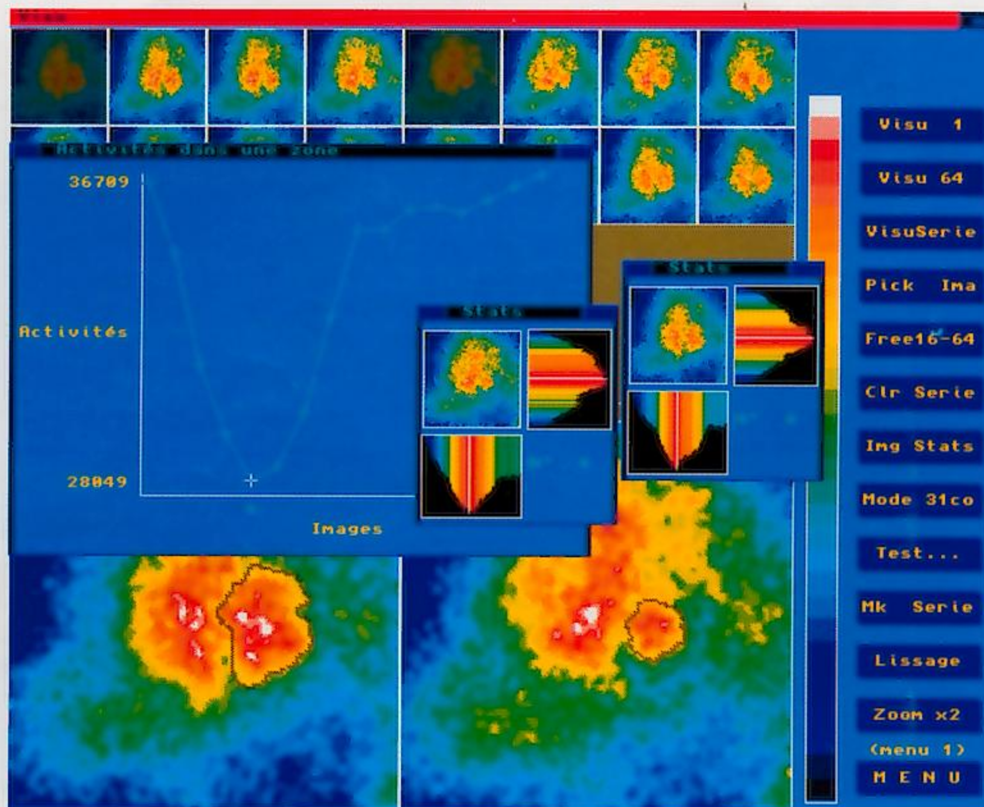
Adept Marketing Suisse

Tel : (021) 702.26.26 Fax : (021) 702.26.29

Depuis la France 19-41-21 702.26.26

Transport gratuit pour toutes Les commandes en dehors de la Suisse.

Revendeurs et Distributeurs contactez-nous pour tout renseignement.



Tout ceci est entièrement réalisable à la souris, en cliquant sur les images, en les faisant glisser, etc... et s'effectue dans un environnement totalement définissable par l'utilisateur, qui peut aller jusqu'à programmer les séquences de traitements qu'il veut appliquer à différents examens.

Le Club Amiga Télécom-Paris a voulu savoir ce qui a guidé le choix de la machine, et s'il s'est avéré judicieux par la suite:

Pourquoi l'Amiga?

Club ATP: Pourquoi vous êtes-vous tourné vers l'Amiga pour cette application ?

Pr. Itti: J'ai tout d'abord été séduit par les capacités graphiques de la machine: les images sur lesquelles nous travaillons ont en effet une résolution variant de 64x64 à 512x512 points. Un écran Amiga d'une résolution de 640x512 permet de visualiser ces images entièrement (contrairement à un 640x480 VGA), avec une fenêtre de visualisation suffisamment importante (contrairement à un 800x600 VGA qui entrainerait des marges importantes), avec une rapidité maximale (en 1024x768 SVGA, il faudrait écrire beaucoup de pixels pour afficher un point image), et enfin avec des images ayant un aspect bien carré.

J'ai aussi été intéressé par les capacités temps réel de la machine (les modifications de la palette de couleurs ont un effet visible immédiat, etc...), et tout particulièrement concernant l'animation: nous animons en effet des images de coeur en mode HAM jusqu'à 50 images par seconde (correspondant à un rythme équivalent de 187.5 battements/minute, ce qui est bien suffisant !). Quel PC sait faire cela ?

De plus, l'environnement Amiga a retenu mon attention pour ses capacités multitâche, pour la facilité avec laquelle il permet d'utiliser des disquettes standard MS-DOS contenant des images (avec Multidos), pour la disponibilité d'un compilateur C de grande qualité (le SAS/Lattice, dont nous devrions bientôt recevoir la version 6.0), et enfin car le système est très convivial et rapide, ce qui n'est le cas ni sous Windows, ni sur les Macs, ni sur les stations de travail type Sun, où les fenêtres prennent un temps fou à se déplacer, où les gadgets ne réagissent pas toujours, où le simple fait de déplacer la souris consomme une puissance CPU non négligeable [ATP: en effet, ce n'est pas un sprite, le pointeur est redessiné à chaque déplacement], etc...

Mais surtout, c'est le rapport performance/prix de l'Amiga qui a fait la différence: notre objectif étant de proposer à des services de médecine nucléaire un système à stations multiples reliées en réseau (une dans le bureau de chaque médecin, plus une autre dans la salle d'examen), le coût total de l'installation en utilisant des machines aux performances supérieures ou égales (Suns, Silicon Graphics,...) aurait été bien trop dissuasif. L'Amiga 3000 semblait donc adapté à ce projet.

Les réactions

ATP: Comment ce choix est-il perçu par vos collaborateurs ?

Pr. Itti: Ils ont bien sûr été désorientés, car ils étaient dans l'ensemble relativement fidèles à un environnement donné, PC ou Mac. C'est à mon avis l'un des principaux problèmes de la jungle informatique actuelle: nous avons affaire à tant de systèmes différents qu'il devient difficile de s'y retrouver. Il est par exemple irritant quand on connaît déjà quelques rudiments de MS-DOS d'utiliser un autre système comme l'AmigaDos, où la syntaxe légèrement différente des commandes rend vite une opération élémentaire (copie, création de directory,...) agaçante. Si un amateur a le temps de se plonger dans un nouveau système et d'en lire la documentation, c'est rarement le cas pour un thésard, un chercheur ou même un médecin.

C'est pour cela en particulier que nous avons porté une grande attention à la réalisation pour notre station d'imagerie d'un système très intuitif (tout se contrôle à la souris) et totalement 'customisable' (tous les menus et même leur arborescence sont programmables par l'utilisateur: à chaque 'bouton' correspond en effet un script appelant la séquence de traitements désirée).

Enfin, disposant par ailleurs déjà de moyens informatiques dans le service (PCs, Macs, et un NeXT), je n'ai pas cherché à pousser à l'utilisation de l'Amiga dans d'autres domaines que le développement de cette station d'imagerie: même si l'Amiga est très intéressant dans ce pourquoi nous l'avons choisi, il me semble inutile de changer les habitudes des secrétaires, qui manient très bien leurs Macs, simplement pour le plaisir d'imposer un Amiga, même si celui-ci pouvait rendre un service équivalent.

Les points faibles

ATP: Quels aspects de l'Amiga vous ont déçu ?

Pr. Itti: J'aurais aimé disposer de plus de couleurs (nous en avons 16 en 640x526, étendues à 31 pour les images de résolutions inférieures à 512x512 par tramage, invisible en pratique). L'arrivée de l'Amiga 4000 devrait résoudre ce problème.

Attention toutefois car une de nos priorités est la rapidité de réaction du logiciel, notamment en ce qui concerne l'affichage

qui doit toujours paraître 'instantané' pour ne pas devenir rébarbatif aux yeux de l'utilisateur. Mais passer de 4 bitplanes sur un 3000 à 8 sur un 4000 ne devrait pas diviser les vitesses d'affichage par deux, grâce aux évolutions matérielles entre les deux machines [AGA-Chipset, bus Chip 32-bits,...].

J'ai aussi trouvé l'Amiga relativement difficile à utiliser de façon courante pour un novice, malgré l'environnement multi-fenêtres et icônes: si on a le malheur de corrompre certains fichiers (tels que la startup-sequence), il faut absolument faire appel à quelqu'un qui connaît bien le système pour le rendre à nouveau opérationnel. Ceci n'est pas forcément à la portée des médecins a priori non-informaticiens auxquels notre logiciel se destine [mais on retrouve plus ou moins ce genre de problème sur toute machine...].

Enfin, je déplore l'inexistence sur Amiga, à ma connaissance, d'un logiciel commercial de type Prolog, car l'intelligence artificielle nous intéresse à long terme dans ce projet, pour proposer au médecin une aide au diagnostic.

Les projets

ATP: Vers quels développements vous orientez-vous ?

Pr. Itti: Ce projet est très motivant car il est extensible vers de nombreux domaines de recherche: la **reconstruction 3D** et la manipulation de volumes, bien sûr.

Mais aussi la segmentation automatique des images (notamment la reconnaissance automatique du ventricule gauche): une approche en logique floue a été implantée par un étudiant en stage ici, ce procédé étant par principe même bien adapté aux images dont nous disposons (le nombre réduit de capteurs (pixels de la caméra) rend la localisation des contours incertaine).

Une approche fonctionnelle (c'est-à-dire utilisant une connaissance des mouvements des différentes parties du coeur) semble par ailleurs intéressante: une transformée de Fourier temporelle sur la série d'images permet par exemple de détecter une zone du coeur si l'on sait si elle commence par se remplir ou se vider au cours du cycle cardiaque (l'amplitude de la transformée de Fourier renseigne sur les vitesses de variation du volume sanguin, et sa phase sur le moment où elles interviennent). Enfin, nous nous intéressons de près aux réseaux de neurones, dont quelques prototypes ont déjà été testés avec des résultats prometteurs.

Un autre domaine d'étude est **l'imagerie multimodalité**: par exemple pour effectuer une corrélation entre des images angio-coronaires et des images de scintigraphie dans le but de savoir s'il est réellement nécessaire de traiter une sténose puis de suivre l'évolution de le circulation dans la zone traitée après une éventuelle intervention.

Nous développons cette station dans l'esprit de la philosophie **PACS** (Picture Archiving and Communication System) qui prend naissance en ce moment: il s'agit de constituer un réseau d'imagerie faisant circuler sur un même support toutes sortes d'images (IRM, radiographies, échographies, etc...) afin de fournir au médecin, sur un même écran, le maximum de données concernant chaque malade, à partir d'une banque de données centralisée. C'est l'objectif à moyen terme de l'imagerie médicale, sachant que cela pose des problèmes, notamment d'archivage fiable (c'est une contrainte médico-légale: il est obligatoire de garder des archives de tous les examens réalisés (imaginez une Guru-Meditation pendant une écriture sur le disque central d'un hôpital, crachant tout ce qu'il contenait !) ou de confidentialité des données.

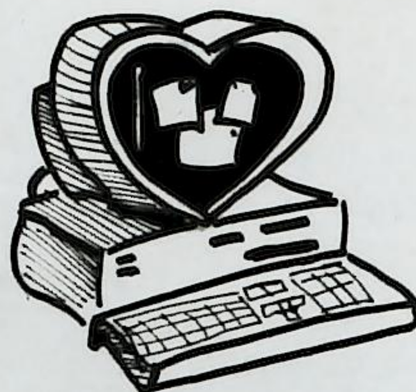
L'accueil

ATP: Que pensent vos éventuels futurs clients de ce système à base d'Amiga ?

Pr. Itti: Par tous les domaines de recherche qu'elle touche, cette station Amiga a déjà suscité un vif intérêt de la part des médecins lors de diverses présentations, notamment à des congrès (Saint Louis, Rhotterdam). Nous avons par ailleurs demandé à avoir un stand de présentation à Anaheim (Los Angeles) au grand congrès de l'American College of Cardiology (l'un des deux grands congrès américains annuels de cardiologie) dont une partie est consacrée au développement informatique en cardiologie. Le prix est aussi très attractif (en médecine nucléaire, les prix moyens des systèmes d'imagerie (sans caméra) débutent à 300.000 francs, soit cinq à six fois plus que notre station Amiga...).

Les systèmes classiques sont en outre assez peu diffusés: Sopha Médical par exemple, industrie française parmi les premières sur le marché mondial dans ce domaine, propose des solutions relativement fermées et d'une architecture qui lui est propre (à base de 68020, plus des chips graphiques pour la 3D), fournies avec ses gamma-caméras. Il est donc intéressant de pouvoir disposer derrière d'un système plus général qui permet de se lancer dans des études de nouveaux algorithmes non encore utilisées dans la pratique hospitalière. Mais l'accueil est en général plus mitigé de la part des industriels, qui s'inquiètent face à la montée des systèmes sur micro (Macs, Suns, NeXTs, et maintenant Amiga), qui ne se contentent plus d'être des compléments aux stations fournies avec les caméras, mais tendent aussi à les remplacer...

Laurent



Conclusion

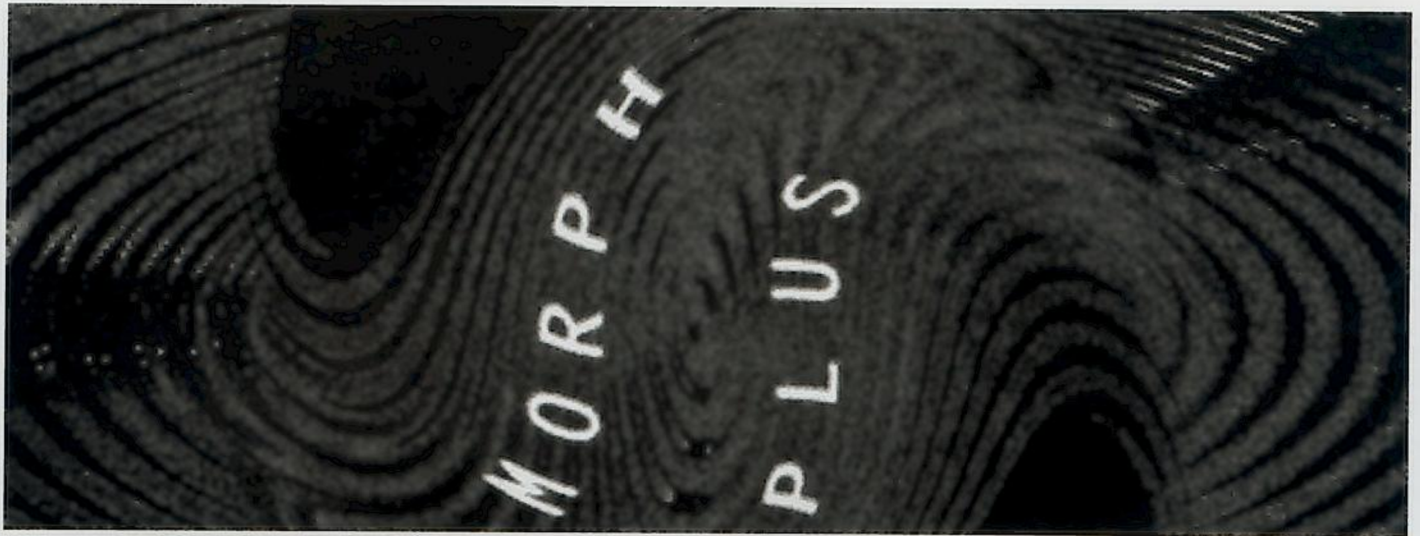
ATP: Votre conclusion ?

Pr. Itti: J'attends beaucoup de l'Amiga 4000: en effet, l'avance que nous avions avec l'Amiga 3000, du point de vue du rapport performances/prix, sur les autres types de machines, s'est peu à peu évanouie... N'ayant jamais rencontré le moindre problème de fiabilité avec l'Amiga, et étant dans l'ensemble très satisfait de ses performances, je ne regrette absolument pas de l'avoir choisi ! Nous vous avons donc présenté aujourd'hui une application fort différente de celle de l'épisode précédent. Mais les ingrédients sont en partie les mêmes: à posteriori, on se félicite du choix de la machine. Mais au départ, faute de publicité énergique pour la machine, ce qui laisse libre court aux idées préconçues (machine ludique), il a fallu un "élément perturbateur" pour l'inclure dans l'éventail des choix techniques, où elle s'avère en fin de compte digne d'intérêt. On peut néanmoins espérer que l'accumulation des "cas" où notre machine a été retenue va commencer à attirer l'attention de la concurrence, et faire peu à peu jurisprudence...Rappelons que la Saga des Utilisateurs est une réalisation du club Amiga Télécom-Paris, dont le but est de promouvoir les applications professionnelles de l'Amiga. Nous espérons qu'elle pourra attirer la collaboration d'autres clubs du milieu étudiant ... Pour tout renseignement supplémentaire, n'hésitez surtout pas à contacter le club .

Contact:

Club Amiga Télécom-Paris
212, rue Tolbiac
75013 PARIS
E-Mail: amiga@enst.fr

Pr. Rolland Itti
Hôpital Cardio-Vasculaire
et Pneumologique,
59, Boulevard Pinel
69003 LYON



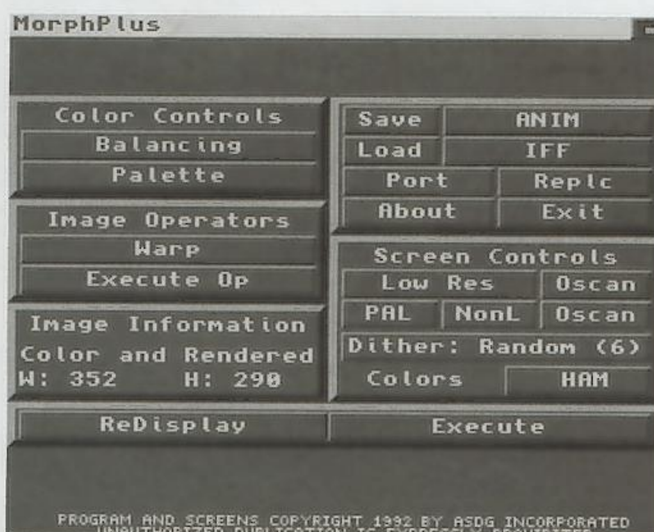
Depuis la sortie du film "Terminator 2" nos écrans sont envahis par de nombreuses séquences utilisant l'effet de métamorphose. Si cet effet se retouve dans la plupart des programmes 3D, il n'en était pas de même pour les softs 2D où seul Dpaint4 offrait une ébauche de cette possibilité (quoiqu'un peu limitée) .

*Cette lacune est aujourd'hui comblée par l'arrivée de CineMorph de GVP, la nouvelle version d'ImageMaster de Black Belt System et **MorphPlus d'ASDG.***

Présentation

Décidément les programmeurs d'ASDG nous gâtent en cette fin d'année. A peine sortie la nouvelle version d'ADPro (voir article n°50) ils récidivent avec un nouveau programme de traitement d'image, ***MorphPlus***. Si vous possédez Adpro2.1, ***MorphPlus*** sera considéré lors de son installation comme un module d'extension et seule les nouvelles options seront rajoutées à Adpro. Dans le cas contraire, ***MorphPlus*** sera autonome et outre ses traitements d'images spécifiques, l'on retouvera certaines options déjà contenues dans Adpro, ainsi que la même interface utilisatrice.

Pour ne pas me répéter je ne parlerais dans cet article que des nouveaux traitements d'images que nous propose ***ASDG.*** En ce qui concerne les options communes aux deux programmes veuillez vous référer aux articles concernant Adpro (n°39, 43, 50).



MorphPlus est disponible en version 68000 et 680X0, mais il fonctionne exclusivement en 2.0. Pour travailler dans de bonnes conditions un disque dur et 5Meg de ram minimum sont nécessaires. Une carte accélératrice sera la bienvenue.

Entrées / sorties

En plus des "loaders" Iff, Jpeg, Backdrop déjà présents dans Adpro, ***MorphPlus*** nous en propose quatre nouveaux:

- *Alpha* permet de transformer une image noir et blanc en un masque qui se comportera comme un "alpha channel" pour les opérations de mixage d'images. Plus les pixels du masque sont blancs plus l'image que l'on met en premier plan recouvre l'image de fond et plus ils sont noirs moins l'image de devant apparaît.

- *Anim* au format anim5

- *Ripple* génére un masque noir et blanc "alpha channel" permettant de contrôler précisément un effet de vague sur une image (voir illustration opérateur ripple)

- *Temp* permet la création rapide d'un buffer temporaire pour l'opération "undo"

En ce qui concerne les formats de sauvegarde on a le choix entre iff, hame, jpeg et anim.

La gestion de la palette, le tramage et les possibilités de visualisation sont identiques à Adpro.

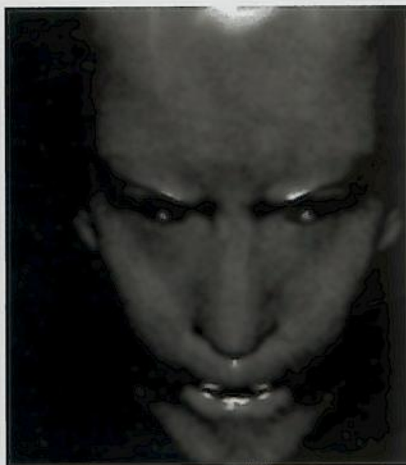
Les opérateurs

On retrouve des traitements d'images disponibles dans Adpro tel que *apply-map, blur, color_to_gray, crop_visual, dctv, define_pxl_aspect, gray_to_color, horizontal_flip, halve, negative, roll, scale, vertical_flip* et l'utilitaire Fred, mais les plus intéressants sont les petites merveilles de déformations d'images qui nous sont proposées. Plustôt que de faire de longs discours je vous invite à regarder les illustrations qui parlent d'elles mêmes. Toutes ces opérations de métamorphose possédant de trés nombreuses options, les exemples que je vous propose ne vous montrent qu'une infime partie des possibilités offertes. L'interface utilisatrice est très conviviale et permet un travail très précis. Toutes les opérations peuvent être commandées par l'intermédiaire d'Arexx permettant l'automatisation des traitements et une rapidité de calcul accrue.

Conclusion

Que vous dire de plus, si ce n'est qu' une fois encore ***Asdg*** nous propose avec ***MorphPlus*** un fantastique programme de traitement d'images très professionnel aux possibilités infinies. Les excellents algorithmes de traitement permettent d'avoir des images parfaites sans pixel parasite (même en ham), ni pixélisation type minitel lors des aggrandissements et de facon relativement rapide (avec un 68030/25mhz,1-2mn par image) . Un programme indispensable pour tous les amateurs de manipulations d'images, mais n'oubliez pas de commander de la ram et une carte accélératrice au Père Noël pour pouvoir l'utiliser pleinement.

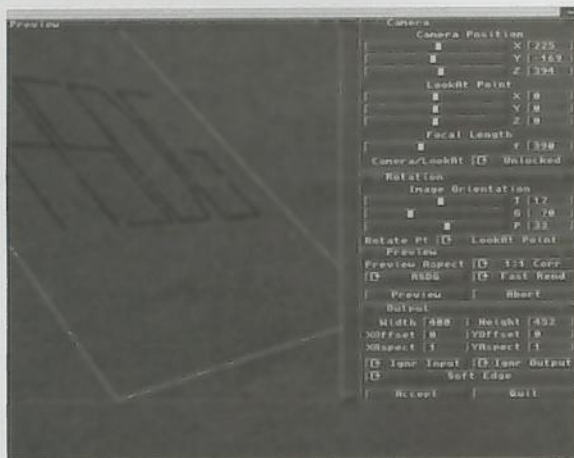
Jean Luc Faubert



<---- Image de base

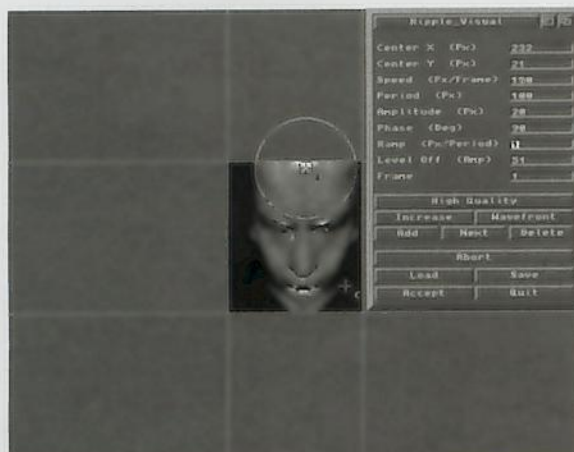
***Refract* recouvre l'image d'une matière transparente eau, verre, gelatine......... ---->**





Perspective



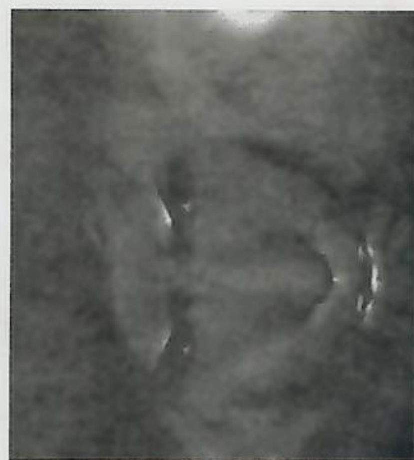


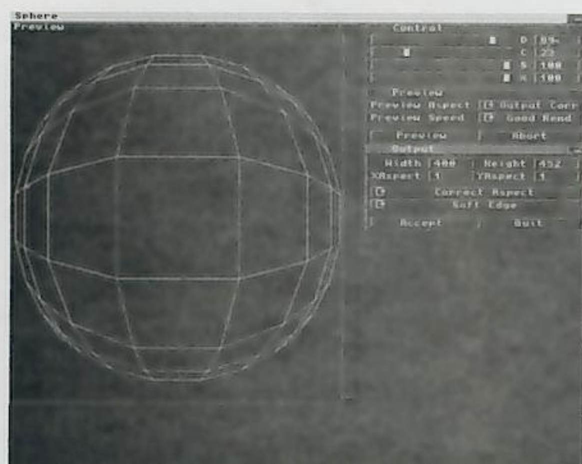
Ripple





Rotate





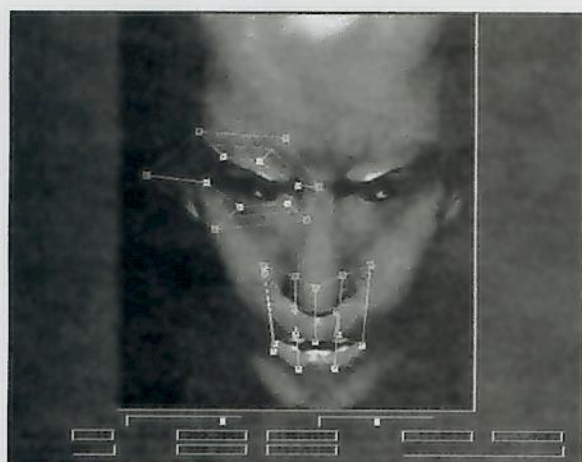
Sphère





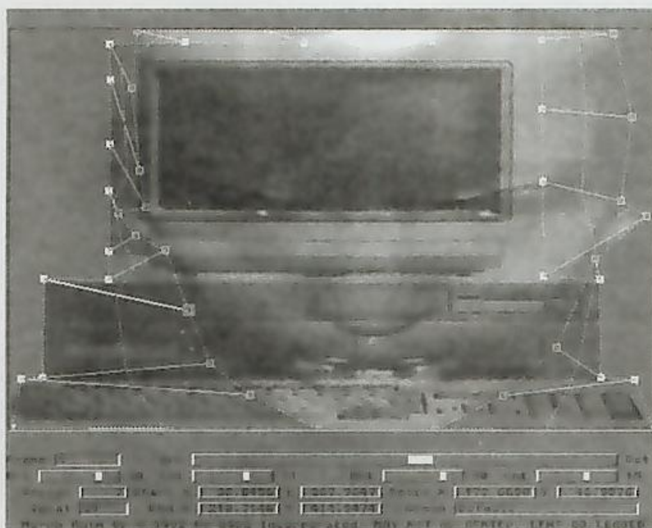
Twirl



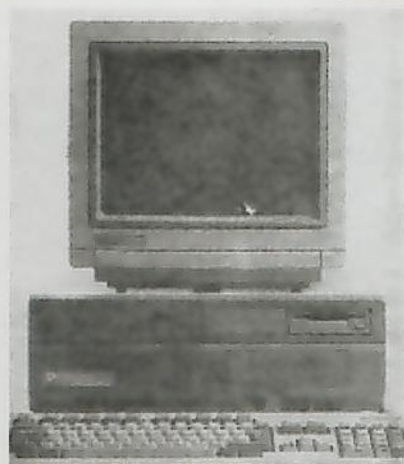


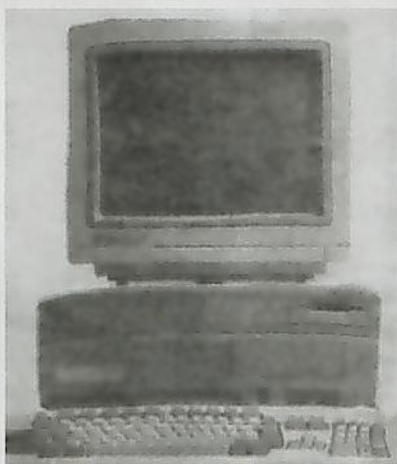
Warp

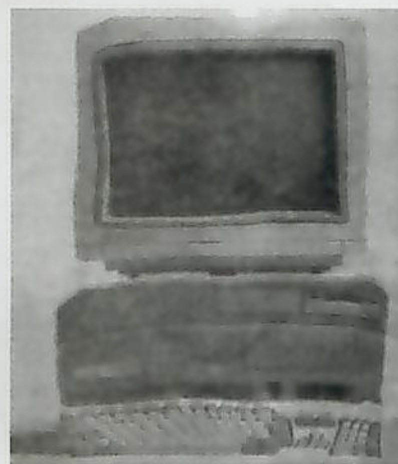


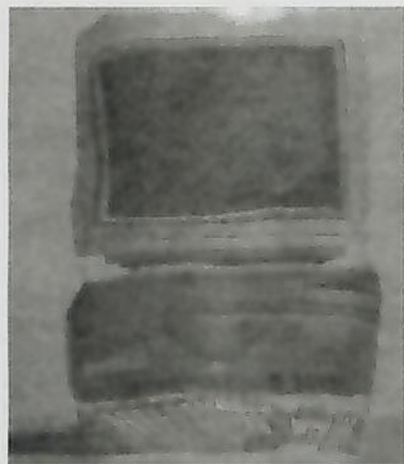


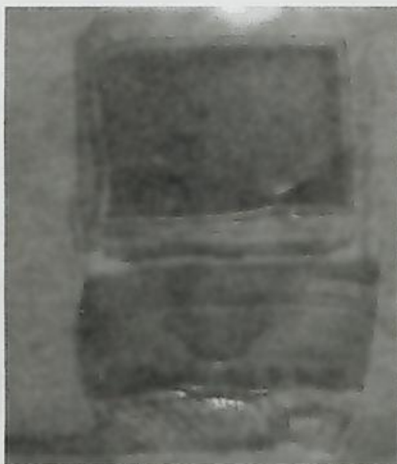
Morph


1


2


3


4


5


6


7


8

AmigaVision Pro 3.0

*Voici quelques écrans en avant goût de la nouvelle version de ce logiciel phare de l'Amiga dans le multimédia. Elle présente une évolution majeure par rapport aux versions précédentes. Amigavision est maintenant, à la manière de Cando, réellement orienté objet. Ainsi à chaque objet (*rectangle, texte, brosse, animbrush, cercle, *etc.) sont rattachés des attributs directement paramètrables dans le script même de l'application.*

Il devient par exemple possible dans le cours de l'application de modifier la position et l'apparence complète d'un objet. Les objets peuvent être regroupés pour former un SuperObjet lui-même exploitable dans l'application.

• La figure 1 fait état de cette nouvelle conception visible dans l'éditeur d'expression. Un nouvel objet fait son apparition : AnimBrush, qui comme son nom l'indique permet d'employer les AnimBrushes créées sous ***DeluxePaint***. Il devient dès lors possible de créer des boutons animés, ou d'illustrer une partie de son application par un objet en mouvement.

Un nouveau concept fait également son apparition: le "AVsystem SuperObject" permettant de paramétrer des objets propres à AmigaVision (pointeur, CDTV, buffers, fontes, etc...) ayant eux-mêmes leurs attributs (images et actions du pointeur, gestion du format CDXL) Prenons l'exemple de l'objet CDTV; il contient deux sous-objets :CDXL et Prefs. Les attributs de CDXL sont les suivants :

Filename, le nom du fichier
bjectname, le nom de l'objet
Leftedge, position en X
Topedge, position en Y
Action, jouer ou arrêter
Framecount, compteur de frame (valeur)
Audiochannel, stéréo, gauche, droite
AudioVolume, valeur de 0 à 64

• L'application devient paramétrable d'un bout à l'autre et dans les moindres détails. Outre cette amélioration majeure, l'éditeur d'objet lui-même a été modifié. Pour qui s'en souvient il était sans cesse nécessaire d'aller dans les menus chercher les commandes d'édition des objets. C'est maintenant fini; un écran apparaît en bas de l'éditeur présentant un panneau de contrôle complet. (Fig.2)

• La figure 3, nous présente le nouveau panneau de configuration des préférences. Rappelons qu'il est prévu une francisation complète du logiciel, et que l'utilisateur pourra choisir, comme avec la locale.librairy du 2.1 et 3.0, le langage de son choix parmi 18 (dont le Coréen...).

• De nouvelles fonctions font également leur apparition, outre les fonctions dédiées à la gestion du lecteur de CD-ROM déjà apparues dans la version 1.8, les nouvelles commandes permettent l'exploitation de la conception Objet, en voici quelques unes :

ObjAdd(S1,S2), ajoute un objet S1 à un groupe SuperObjet S2
ObjClone(S1,S2), duplique l'objet S1 en S2
ObjGet(S1,S2), retourne les valeurs d'attribut de S1 à S2
ObjLoad(S1,S2), charge l'objet S1 et le nomme S2
ObjRemove(S), enlève l'objet S.

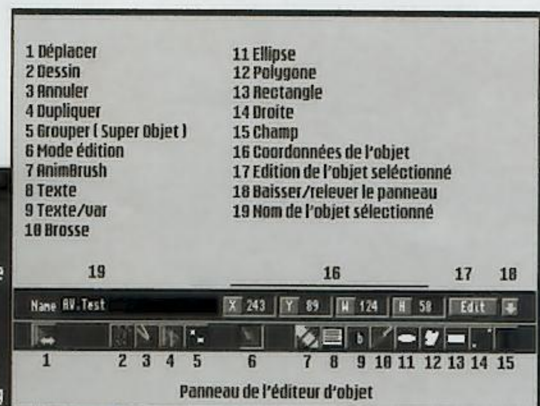


fig.2



fig.1

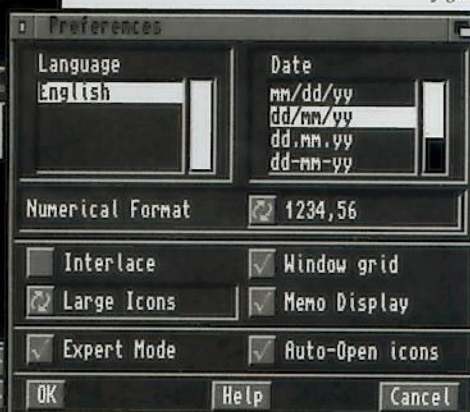
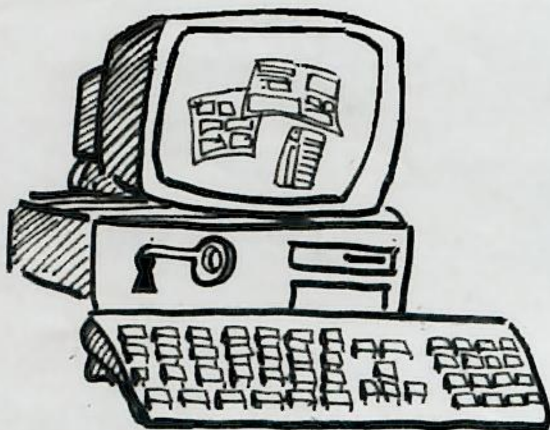


fig.3

KeyMenu



A la suite du dossier du mois de Septembre concernant l'Amiga et les personnes handicapées, plusieurs lecteurs m'ont invité à tenir une rubrique régulière sur le domaine. C'est donc avec ce numéro que toute l'équipe d'AmigaNews inaugure la rubrique Informatique et Handicap. Il y sera question tout autant de l'installation et du maniement de certains programmes, Domaine Public ou commerciaux, de trucs et astuces sur le Hardware, que d'informations généralistes. Vos questions et apports y seront les bienvenus.

KeyMenu: les menus aux touches

Logiciel ***KeyMenu****, sur la disquette Fish 528, auteur: Ken Lowther. Testé sous OS 2.04*

KeyMenu nous donne accès aux menus de l'Amiga à l'aide des touches du clavier. Ces touches, reconfigurables par l'utilisateur, sont au nombre de sept, et proposées par l'auteur dans la configuration suivante:

Alt-Droite: Accès au menu, par défaut le premier item du menu le plus à droite. Ensuite keymenu mémorise le dernier item choisi.

Esc.: Annulation : permet de sortir des menus sans choix préalable.

RC: Validation de l'item et les 4 touches curseurs, permettant de naviguer dans les différents menus, sous menus et liste d'items. Ces dernières touches, associées à la touche ShiFt-droite permettent de se déplacer rapidement du menu le plus à droite au menu le plus à gauche, ainsi que dans une liste du premier au dernier item.

Intérêt

KeyMenu permet de concentrer les fonctions normalement accessibles à la souris, sous la même interface de dialogue qu'est le clavier, et d'éviter ainsi des gestes inutiles. De fait, KeyMenu intéressera toute personne en recherche d'économie gestuelle ou atteinte de limitations d'amplitudes segmentaires ou de limitations de la force musculaire des membres supérieurs.

Il sera également apprécié des personnes travaillant avec une licorne (baguette adaptée, disposée au centre du front à l'aide d'un serre-tête ou d'un casque ultra léger) ou une baguette buccale (baguette légère tenue entre les dents). Ce type d'interface qui peut, il est vrai, sembler archaïque à notre époque est essentiellement utilisé par les personnes tétraplégiques ayant néanmoins conservé un bon port de tête. Plus rarement, ces systèmes peuvent être utilisés par des personnes dites IMC.

Installation

KeyMenu est composé de 2 unités indissociables :

KeyMenu-handler à installer dans L:, et l'exécutable KeyMenu, que personnellement j'ai installé dans C: et que je lance au démarrage de l'Amiga.

Pour l'installation, il vous faudra utiliser un gestionnaire du DOS tel *Diskmaster, DirOpus, SID* et... ou ouvrir un shell et y inscrire, par exemple, les lignes suivantes (en supposant que vous pratiquez l'installation depuis une disquette contenant le tiroir KeyMenu à sa racine):

Copy df0:keymenu/keymenu-handler L:
puis **Copy df0:keymenu/keymenu L:**

Au démarrage

KeyMenu installe le handler puis va lire les options possibles. Comme je le précisais précédemment, Keymeu est reconfigurable. Personnellement je trouvais que la logique ergonomique était quelque peu faussée dans la configuration standard de l'auteur par l'usage de la touche Escape qui est très éloignée des 6 autres touches d'usage courant, et oblige soit à un mouvement d'une amplitude respectable de l'épaule et de l'avant-bras du membre supérieur droit, soit à l'usage de la main gauche. J'ai donc préféré utiliser la touche DEL KeyMenu est accompagné d'une liste de codes de l'ensemble des touches du clavier. Le changement de touche s'effectue par la ligne de commande.

Par exemple, voici la ligne de commande de ma séquence de démarrage (placée dans User-Startup) :

Run > Nil: keymenu -e46

-e# est le paramètre de la touche correspondant à l'annulation et 46 le code de la touche DEL.

Voilà donc pour la présentation de cet utilitaire très simple, mais bien utile dans certaines situations.

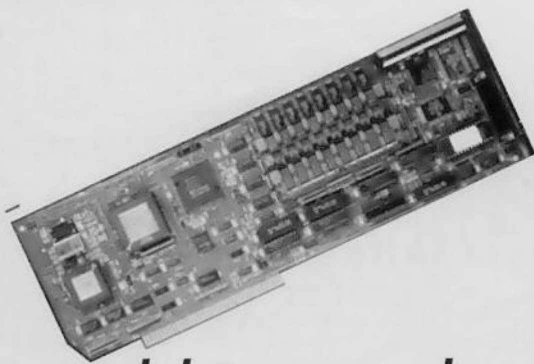
Philippe Ducalet

Complément d'information au dossier *Informatique et Handicap* du mois de septembre (ANews n°50)

Les logiciels *Mainates, Basique* et *Scribe* qui ont été présentés en préview dans le dossier ne sont pas encore commercialisés. Ils ont été developpés dans le cadre de l'association Delta 7 qui mène de multiples actions dans le domaine du handicap.

Pour tout renseignement sur ces produits et les actions de l'association:

Delta 7: 24 rue Marc Seguin 75018 Paris.
Tel: (16.1) 46.07.42.22
Fax: (16.1) 40.38.91.80



COMBO

Un autre regard...

Suite au minitest de la carte GVP COMBO 340 paru dans le numéro de Septembre, voici un aperçu un peu plus complet de cette même carte.

Comparaisons

Elle est architecturée autour d'un 68EC030 cadencé à 40 MHz, et d'un 68882 à la même fréquence. Elle est livrée en standard avec 4 Mo de RAM 32 bit, et un port SCSI. Plutôt que de se baser sur des BenchMarks aux résultats plus qu'aléatoires, je vous propose de comparer des mesures effectuées avec un outil beaucoup plus proche de la réalité, un chronomètre. Avant d'acquérir la COMBO 340, j'utilisais une carte Commodore A2630 (68030 à 25 MHz et 68882 à 25 MHz). La comparaison se fera donc entre ces deux cartes.

Il est important de savoir, pour tout ce qui a trait au disque dur, que c'est le même qui a été utilisé dans tous les cas.

En effet, avec la A2630 j'avais une HCD+ QUANTUM 52 Mo de GVP. En achetant la COMBO 340, j'ai simplement déconnecté le QUANTUM 52 Mo de la HCD+, et je l'ai branché sur la COMBO 340 (opération très simple, 5 minutes maximum). Les comparaisons sont donc justes. Par contre, n'utilisez pas les chiffres que je donne pour les comparer avec ceux d'un autre disque dur, car le mien est plein à 94%, et il est fragmenté à l'extrême.

Le test

Attendu par beaucoup d'Amigaphiles c'est celui d'un logiciel de 3D. Pour cela, j'ai emprunté à un ami la version compilée pour 68030 d'IMAGINE (voir les résultats ci-dessous). Les résultats de DiskSpeed montrent une légère augmentation de performance avec la COMBO 340, ce qui est faux puisque l'amélioration est bien meilleur que cela, il suffit de voir les chiffres concernant la copie de mouche.anim (accélération de 22%). Cela ne fait que confirmer le manque de fiabilité des BenchMarks. Encore une fois, seuls des tests par chronométrage permettent d'évaluer correctement un disque dur ou une carte accélératrice.

Que penser de tous ces chiffres?

- On remarque que la COMBO 340 est environ 1,6 fois plus rapide que l'A2630 (gain de 60%), ce qui était prévisible, vu les fréquence respectives de ces cartes (40/25=1,6). Par rapport à un Amiga de base, l'A2630 est 9 fois plus rapide, et la COMBO 340, 14 fois.
- En ce qui concerne le disque dur, il y a également une accélération. Ceci est du au fait qu'un disque dur connecté dans un slot d'extension ne peut transmettre à la mémoire que des données 16 bits (même si la RAM est 32 bits), puisque le bus de l'AMIGA 2000 est 16 bits. Avec la COMBO 340, le disque dur est directement sur la carte. Il peut donc transférer en 32 bits.
- Ces tests ont été effectués avec le Kickstart chargé en mémoire 32 bit (opération indispensable si vous en avez assez d'attendre le rafraîchissement de certaines fenêtres). Vous vous demandez comment la COMBO 340 y arrive, puisque qu'elle n'a pas de MMU? En fait, un procédé hardware, implanté sur la carte, se charge

	A2630	COMBO 340
IMAGINE		
Chargement d'IMAGINE	8s9	6s8
Chargement et affichage Gros objet	3s9	2s8
Rendering Gros objet	7m17	4m30
Chargement et affichage objet Enorme	48s2	35s9
Rendering objet Enorme	24m41	15m23
DCTV		
Chargement et affichage IFF 24 (1Mo)	22s8	16s7
Zoom	2s1	1s7
Clip (brush) de tout l'écran	6s6	4s7
Effacement de l'écran	4s8	1s2
AMIGADOS		
copy dh2:Mouche.anim ram: (1,2 Mo)	4s4	3s6
copy répertoire répertoire2 (voir note)	23s4	23s4
delete répertoire2	4s4	3s8
POWERPACKER		
Chargement et compression fichier	1Mo1m11s	41s6

*Note: Le Gros objet utilisé sous IMAGINE contient 800 faces, alors que l'objet Enorme fait 5200 faces, le rendering se fait en résolution 736*566 en 24 bit. Lorsque je fait copy répertoire répertoire2, la commande copy crée répertoire2 et y copy le contenu de répertoire, à savoir 50 fichiers d'environs 45 Ko chacun, pour un total de 2,3 Mo.*

Voyons maintenant le disque dur seul, avec DISKSPEED 3.1

A2630				
Buffer size	512	4096	32768	262144
Bytes create	28920	146926	281970	397682
Bytes write	30036	181743	499414	639893
Bytes read	116863	473988	524288	617093
Seek/Read600				
File create	13			
File open/close	33			
File scan	86			
File delete	16			
COMBO 340				
Buffer size	512	4096	32768	262144
Bytes create	29064	149796	294660	394758
Bytes write	30183	183985	499414	639893
Bytes read	142355	504261	531555	617093
Seek/Read858				
File create	13			
File open/close	39			
File scan	230			
File delete	18			

Ces chiffres correspondent au test avec DMA Contention désactivé et CPU Contention désactivé également.

Le fait de les activer tous les deux provoque une baisse de performance si infime qu'il est inutile de donner les chiffres correspondants. Par contre cela indique, et je l'ai vérifié dans la pratique, que les activités du disque dur ne sont pas ralenties si jamais vous utilisez l'Overscan (je le précise car beaucoup de cartes controleur bon marché souffrent fortement de l'utilisation de l'Overscan)

COMBO

La carte GVP Combo et le mode 68000!

Vous avez bien lu le titre, il ne s'agit pas du mode 68000 DE la carte GVP COMBO, car il n'y en a PAS !!!

J'ai donné une nouvelle jeunesse à mon 2000 en lui offrant une carte GVP Combo 322, dont nous sommes tous deux très contents. En effet, la bécane ne fait plus de complexes vis-à-vis du 3000, et moi j'apprécie la vitesse et le fait que je n'ai eu qu'à brancher le disque dur de mon ancienne (!) HCD II, pour retrouver le système en état de marche sans autre manipulation.

Venons-en au fait

Comme ne le dit pas la publicité, et comme selon toute vraisemblance, elle continuera à ne pas le dire, en mode 68000, la carte entière est désactivée et comme l'explique très clairement le manuel, on n'a plus accès ni au disque dur ni à la RAM de la carte. On se retrouve avec un 2000 tout nu et la lenteur exaspérante d'un système sans disque dur. Pénible.

Ceci est dû à l'architecture de la carte qui permet des performances excellentes, mais présente des inconvénients dont l'amplitude est à laisser au jugement de l'utilisateur.(Il vaut mieux être prévenu...)

Lorsque l'on reboote le système muni d'une carte COMBO, il examine bien sûr d'abord s'il y a dans df0: une disquette avec un boot block, auquel cas il boote depuis la disquette, sinon l'autoboot de la carte prend les choses en main. C'est normal. Mais dans les deux cas, le système se configure en 68030, et les partitions du disque dur sont " montées " et accessibles.

Si, par une manip qui est détaillée plus bas, on passe en mode 68000, tout se passe comme si la carte n'existait plus, du moins lors du premier boot. Cette nuance est d'importance, comme on le verra.

Que faire ?

Tout d'abord, que faire si on a souvent besoin de travailler en 68000 et que l'on a une COMBO ? Soit on peut accepter la lenteur des floppies et s'accommoder de l'absence du disque dur, soit acheter d'occasion un contrôleur A2090 et un disque ST 506 . On peut trouver le tout pour moins de 1000 F. Le 2000 accepte en principe la cohabitation d'un contrôleur SCSI et d'un contrôleur ST 506. Je n'ai pas essayé ceci moi-même, mais un collègue l'a fait; il n'y a pas assez longtemps toutefois pour pouvoir donner des garanties. Il y a cependant un autre point important, qui concerne la protection du disque dur de la COMBO contre d'éventuels virus.

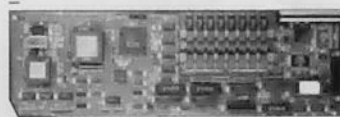
A noter

Il y a trois moyens de désactiver la carte: en lançant le logiciel "Boot68000" fourni par GVP, en l'incorporant dans la startup-sequence ou en mettant un interrupteur sur le jumper J6.

Les deux premiers modes n'assurent pas une protection absolue.

Imaginons en effet que vous receviez une disquette bootable suspecte contenant un virus capable d'écrire sur une partition du disque dur.

Si vous bootez sur cette disquette sans autre précaution, c'est cuit, bien évidem-



n dur, vous activez le programme Boot68000 par l'une des deux méthodes logicielles disponibles, la machine fait un reset et vous présente la classique image demandant l'introduction d'un atelier 1.3. Vous introduisez la disquette, le système boote en 68000 et le disque dur est à l'abri.

Pas pour longtemps ! Car si un des programmes de la disquette plante et que par réflexe vous faites CTRL-AMIGA-AMIGA, c'est cuit ! Le système boote sur la disquette et active la carte.

N'oubliez pas...

En matière de sécurité, il vaut toujours mieux porter une ceinture et des bretelles.



La manip apportant la meilleure sécurité dans le cas d'une disquette douteuse est à mon avis la suivante:

- désactivez la carte COMBO par un interrupteur branché sur le jumper J6
- bootez sur la version la plus récente d'un bon détecteur de virus (Master Virus Killer de Xavier Leclercq par exemple)
- faites ce que vous avez à faire sur votre disquette
- éteignez la machine et rallumez-la après 30 secondes.

Tout ceci ne doit pas vous empêcher d'acheter une carte COMBO; les programmes qui n'acceptent pas de tourner en 68030 ou qui tournent trop vite ont été écrits incorrectement. Le programmeur doit établir la vitesse de déroulement sur la base de l'horloge interne, ou par synchronisation avec le balayage vertical, mais pas en fonction de la vitesse d'exécution des calculs. Un programme comme F-18 Interceptor est dans ce sens mal écrit puisqu'il accélère en mode 68030, bien que dans ce cas cela le rende plus amusant; un programme comme Flight Simulator II est bien écrit car on ne constate pas de différence dans la vitesse de déroulement des événements

Zorglub

(suite de la page précédente...)

de cette opération. Si vous l'activez grâce à un utilitaire fourni (GvpCpuCtrl).
Malheureusement, cet utilitaire ne permet pas de modifier l'état des caches du 68EC030. Par défaut, le cache d'instructions est activé, et le cache de données désactivé.

• Avec l'A2630, j'avais l'habitude d'utiliser un autre utilitaire, SetCpu. Je l'ai donc utilisé pour activer le cache de données. Cela a fonctionné puisque j'ai obtenu un gain de vitesse de 5% environ. Malheureusement j'ai également obtenu un plantage toutes les deux minutes. Après avoir éliminé SetCpu de ma startup-sequence, tout est rentré dans l'ordre. Moralité, n'utilisez jamais SetCpu avec une carte COMBO, l'utilitaire fourni avec celle-ci permet d'avoir le Kickstart en RAM 32 bit et de rebooter si besoin est, en mode 68000, et c'est bien suffisant.

Le prix indiqué dans le numéro de Septembre n'est plus exact. Il a baissé puisque la COMBO 340 est proposée maintenant à 7990F. Quand on pense qu'il n'y a pas si longtemps, pour ce prix on n'avait pas grand chose, il y a de quoi se réjouir.

Alain Xerri



Flicker Free Vidéo 2

Fini les yeux brouillés sauce interlace!

Qu'est-ce que c'est?

Lorsque vous utilisez l'Amiga en mode entrelacé (très haute résolution par exemple), un phénomène de scintillement de l'affichage devient rapidement désagréable. Dans ce mode de résolution, l'écran est "décomposé" en deux images, une image formée des lignes paires et une autre avec les lignes impaires. Ces deux images sont, tour à tour, envoyées au moniteur et la disparition de la première image qui ne reste que 1/50ème de seconde à l'écran (au lieu de 1/25ème en mode normal c'est à dire non-entrelacé) avant l'apparition de la deuxième est responsable de ce scintillement. L'oeil perçoit ce rapide changement d'image sous la forme d'un clignotement.

Ce désagrément peut être légèrement atténué par un réglage soigneux des couleurs (nuances de couleurs à faible contraste) ou par l'utilisation d'un filtre d'écran, ou encore, par l'emploi d'un moniteur haute rémanence. Ce dernier, en effet, garde chaque image un peu plus longtemps à l'écran (rémanence des phosphores) ce qui évite tout scintillement. Malheureusement, ce genre de moniteur transforme de belles animations colorées en un ballet de couleurs bavant les unes sur les autres une mixture verdâtre, beurk!

Le principe

Les cartes anti-flicking permettent d'éviter tous ces problèmes en changeant notamment la fréquence de balayage horizontal du signal de sortie vidéo qui passe de 15.75 à 31.5 KHz, ce qui permet d'afficher dans une même unité de temps deux fois plus de lignes. Le mode interlacé, seul moyen d'afficher autant de lignes (plus de 500) pour un moniteur (ou télévision) qui ne supporte qu'un balayage horizontal de 15.75 KHz courant devient inutile.

Le fonctionnement

La carte Flicker Free Vidéo 2 utilise une mémoire particulière de 3 mégabits dans laquelle elle stocke l'image courante (images des lignes paires par exemple). Au moment où la deuxième image est générée, cette carte intercale les lignes paires de sa mémoire avec les lignes impaires de l'image envoyées par Denise (à 15.75 KHz). Une nouvelle image formée des deux précédentes est alors restituée (vitesse de 31.5 KHz sans entrelaçage des lignes) à la sortie de Flicker Free Video 2. Il est indispensable de disposer alors d'un moniteur spécial acceptant les 31.5KHz comme vitesse de balayage horizontal. Cet ensemble de manipulations de lignes se fait bien entendu à une vitesse très élévée puisque le temps de balayage d'une ligne ainsi générée est d'environ 60 micro-secondes. Cette interface nécessite donc l'utilisation d'un moniteur multisynchro ou d'un écran aux normes VGA ou super VGA communément utilisé dans le monde des compatibles PC.

Les modes d'affichages concernés

Les modes graphiques des nouvelles machines proposés par l'intermédiaire de l'Enhanced Chip Set (Productivity et Super-Hires) sont traités différemment par cette interface.

En effet, le mode Productivité utilise déjà un affichage avec une fréquence de balayage horizontale de 31.5 KHz. La Flicker Free Vidéo 2 détecte automatiquement ce mode et se désactive pour laisser directement le signal passer au travers de ses circuits sans être traiter.

Le mode Super Hires double la résolution horizontal des pixels pour une fréquence de balayage constante de 15.75 KHz et pour l'instant aucun "anti-flicker" ne l'accepte correctement, même Flicker Free Video 2 (perte flagrante de pixels). La désactivation de la carte est donc nécessaire pour utiliser ce mode (jumper ou interrupteur "fait maison" à positionner correctement). Le signal vidéo passe alors directement par l'interface et un moniteur RGB normal ou multisync (mode 15.75 KHz) doit y être relié. Un moniteur VGA simple ne supportera donc pas ce mode.

Configuration

Etant branché à la place du circuit Denise et recevant celui-ci sur un support adapté (2x24 broches), cette carte doit supporter les différentes mises à jour qu'a subi ce coprocesseur graphique depuis les débuts de l'Amiga. Du 8362R5 (pour un Amiga 1000 sans mode Half Brite... Et oui! Cela existe!) au 8373, ces petites puces sont toutes acceptées (sauf pour les Amiga 2000A, dixit ICD, qui attendent suffisamment de demandes d'utilisateurs pour développer une carte spécifique!). Une petite capacité variable permet un réglage adapté à votre système. Un jumper permet d'activer ou de désactiver le traitement du signal effectué par la carte. L'installation d'un switch est donc conseillé pour les inconditionnels du "Super-HiRes" du 2.0. Un autre jumper appelé CLIP permet d'afficher correctement les lignes du haut et du bas de

l'écran sur les nouveaux "Chip" Denise.

Installation

L'emballage très sobre contient:

- la carte Flicker Free Video 2
- un câble de sortie DB9 pour 500 de 6 cm
- un câble de sortie DB9 pour 2000 de 60 cm
- un adaptateur DB9-DB15 (très utile)
- une disquette contenant les mires ShadeBars et ColorBars
- le logiciel FlickerFreeVideo utile pour système 2.0 et circuit Denise récent.

Cette carte a été testée sur un Amiga 1000 (Denise 8362R6) très gourmand en cartes ICD (cf Amiga News n°48 page 30). Celles-ci n'ont, jusqu'à présent, jamais posé de problème de compatibilité. Ce fait se confirme heureusement pour la Flicker Free Video 2.

L'installation est très simple sur un 500 ou un 2000. Il suffit d'ouvrir la machine, de sortir le circuit Denise de son support d'y insérer la carte et de replacer Denise sur celle-ci. Ce n'est pas plus compliqué!

Pour le 1000, la manoeuvre a été plus complexe. Du fait de la présence d'une carte "fille" et de la difformité de l'interface (bien qu'elle soit de dimension réduite, voir illustration), celle-ci ne peut s'insérer directement sur le support de Denise. Même en s'énervant beaucoup et en tordant plus que modérément cette maudite "daughter board", ça ne passe pas (un condensateur volumineux gêne la manipulation). Il a fallu réhausser le Flicker Free Video 2 de trois supports de CI, ce qui fait au total, avec le support présent sur la carte mère et sur l'interface, cinq couches intermédiaires. Autant dire que la carte ICD a une vue plutôt aérienne de la situation. Ensuite, le 1000 étant d'une ancienne conception, il a fallu relier d'un petit fil électrique la patte 39 d'Agnus (Composit SYnc) à la patte 32 de Denise.

La question suivante qui se pose pour le 500 et le 1000 est de trouver un moyen de fixer proprement le connecteur 9 broches au boitier de l'Amiga. Les bricoleurs adroits pourront percer la coque de l'Amiga. Quant aux possesseurs de 2000, ils ont plus de chance puisqu'une barette métallique adaptée à leur boitier trouve sa place à côté des autres interfaces de la machine.

Avant de refermer le boitier, il faut bien sûr faire le réglage de la capacité déjà citée afin de conclure l'adaptation à votre circuit Denise et faire un autre petit réglage de la fréquence pour votre écran (un tournevis en plastique est, pour cette autre capacité ajustable, fortement conseillé).

Une image parfaitement stable

Après avoir fait tous les ajustements nécessaires et facilités par deux images tests, l'image obtenue en résolution **normale** et surtout en **haute résolution** est d'une **parfaite** stabilité. Il n'y a pas le moindre scintillement, pas un seul petit défaut (ni sur le haut, ni sur le bas de l'image). Des démos aux animations très rapides ont été testées et passent elles aussi sans aucun problème d'affichage, ce qui n'est pas toujours vérifié avec d'autres interfaces du même genre...

Les résultats

Testé sur des écrans VGA de différentes marques (Olivetti en monochrome ou "taiwanais" de pure souche en couleur) la carte Flicker Free Video 2 donne toujours une image parfaite. Travailler avec certains outils nécessitant des résolutions importantes devient maintenant un réel plaisir (ProPage, Vertex, etc...).

La capacité en Chip Memory a bien évidemment baissé (dû à l'affichage haute résolution), ce qui soulève le problème de passer à 1 Mo de Chip Memory sur le 1000 (hard, hard!).

Durant ces essais, nous avons remarqué la nécessité de relier l'écran Olivetti à une masse commune avec le disque dur qui générait un désagréable balayage parasite pour lequel la carte ICD n'est nullement responsable (mauvais blindage de l'écran).

Un logiciel "anti-flicking"

Gracieusement livré avec les mires tests, le logiciel FlickerFreeVideo permet de régler l'affichage de votre système 2.0 comme les dimensions de l'overscan, le nombre de couleurs du Workbench, l'enclenchement du mode entrelacé et, comble de tout, le contrôle de la fréquence de balayage vertical de 50 à 100 Hz (pour Denise 8372A ou plus avec moniteur adapté et sans mode "Productivity"). Cette dernière option permet, sans interface Flicker Free Video 2, d'atténuer le scintillement en haute résolution. Etonnant, non?

Jérôme Pagès

Conclusion

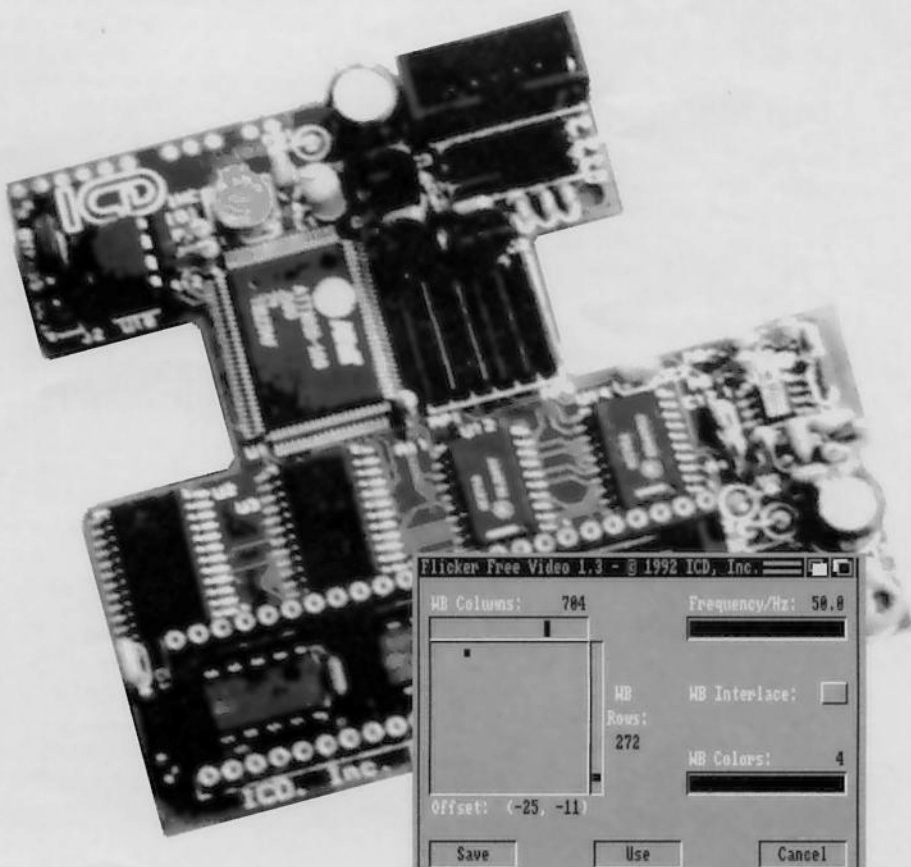
Pour:

- **fonctionnement sur 500,**
- **1000 et 2000B**
- **stabilité de l'image parfaite**
- **transparence du système**
- **mode "pass through"**
- **facilité des réglages**
- **disponibilité du port DB23**

Contre:

- **documentation en anglais**
- **bricolage nécessaire pour la fixation de la DB89 pour 500 et 1000**
- **problème de mise en place non signalé pour le 1000**

Distributeur: CLAVIUS
19 rue Houdon 75018 Paris.
Tél (1).42.62.90.19 Fax(1).42.62.95.85
Prix: 2390 FF



Deux bons DP

Quelle activité dans le DP ce mois-ci! J'ai dû faire un choix assez strict et j'ai finalement opté pour vous parler des deux outils qui font incontestablement la Une des conférences électroniques en ce moment: ToolManager 2.0 (la dernière version du fameux gestionnaire sous Atelier 2.0) et XPK/XFH (le compresseur qui vous permet d'accroître la taille de votre disque dur).

Toolmanager 2.0



fenêtre principale figure 1

Toolmanager 1.5 avait fait grande sensation à sa sortie pour de nombreuses raisons. Il était en effet le premier programme à exploiter complètement les caractéristiques du tout nouvel Atelier 2.0. Il s'agissait notamment de:

- la gestion des menus utilisateurs
- les "AppIcons" (icônes dans lesquels il suffisait de déposer une autre icône pour lancer une application)
- les "docks" (icônes qui lancent une application après un seul click et qui sont également des "AppIcons")

La version 2.0 a mis près d'un an à sortir, c'est dire à quel point Stefan Becker y a travaillé. Notez que Toolmanager ne fonctionne qu'avec la version 2.0 (ou plus) du système d'exploitation.

Installation

Elle est des plus simples. Un script d'installation se charge de recopier les quatre parties du logiciel à l'endroit approprié, c'est-à-dire :

- *toolmanager.library* dans votre répertoire *LIBS:*
- *Toolmanager* dans votre répertoire *SYS:Prefs*. C'est le programme principal de configuration.
- *ToolManager* dans votre répertoire *SYS:WBStartup* afin que Toolmanager soit lancé automatiquement dès que vous allumez votre Amiga.
- *WBStart-Handler* dans votre répertoire *L:*

Si vous avez la chance d'utiliser l'Atelier 2.1, je vous suggère en plus de recopier le *Catalogue* de Toolmanager dans le répertoire approprié afin d'obtenir un Toolmanager entièrement en français (cf. la fin de cet article pour plus de détails):

```
cd ToolManager/Locale/Catalogs/Français
copy Toolmanager.catalog Locale:Catalogs/Français
```

Philosophie

Toomanager fonctionne désormais selon le concept d'objets. Ceux-ci sont de six types: Exec, Image, Son, Menu, Icône et Dock. Ces objets sont divisés en deux catégories: les objets simples (les trois premiers) et les objets complexes (les trois derniers). La relation entre ces deux catégories est tout simplement que les objets complexes ont besoin des objets simples pour être définis (par exemple, une icône a besoin d'une image et d'un exécutable avant de pouvoir être effective).

Si vous gardez ces simples concepts à l'esprit, vous n'aurez aucun mal à vous y retrouver dans la procédure apparemment complexe de configuration.

Un exemple concret

Rien ne vaut la pratique! Un petit exemple vous familiarisera rapidement avec la façon dont ToolManager 2.0 fonctionne, mais ne vous dispense pas de lire la documentation si vous voulez faire un usage intensif de ce programme!

Il est probable que vous utilisez assez souvent un éditeur de texte. Il est donc logique de faire de votre éditeur de texte favori la cible de cet exemple. De plus, une fois que votre *dock* aura été créé, en plus de la possibilité de le démarrer avec un simple clic de la souris, il vous suffira de déposer par-dessus des icônes de fichiers à lire pour les visualiser immédiatement.

Prenons par exemple CygnusED. Notre *dock* se compose de deux objets de base: un de type *Exec* et un autre de type *Image*. Il faut donc dans un premier temps créer ces deux objets. Je lance le programme *ToolManager* du répertoire *Sys:Prefs* et j'arrive dans la fenêtre principale de configuration *(cf. image 1)*. Comme le gadget de cycle en haut indique "Exec", cela tombe bien car c'est précisément un objet de ce type que je veux créer. Je clique donc sur "Créer" et une nouvelle fenêtre apparaît *(cf. image 2)*.

Comme vous le voyez, il suffit de remplir un très petit nombre de champs pour que l'objet soit valide: son nom (afin de le référencer) et la commande exacte avec son chemin (ou plutôt son "sentier" comme le traducteur l'a décrit:-)). Pour les autres champs, référez-vous à la documentation. Une petite remarque à propos des noms d'objets: j'ai trouvé pratique de préfixer systématiquement les noms que je leur donne par leur type. Dans ce cas, cela donne "ExecCED". En effet, si vous faites une utilisation intensive de ToolManager 2.0, vous vous retrouverez rapidement avec une grande quantité d'objets et vous risquez de vous y perdre (même si les choix d'objets sont contraints par des listes imposées par le programme). Bien, maintenant que l'objet "Exec" est créé, passons à l'image.

Retour à la fenêtre principale,

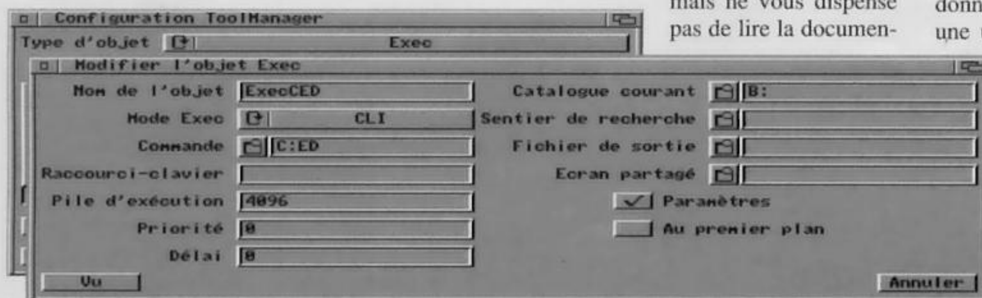


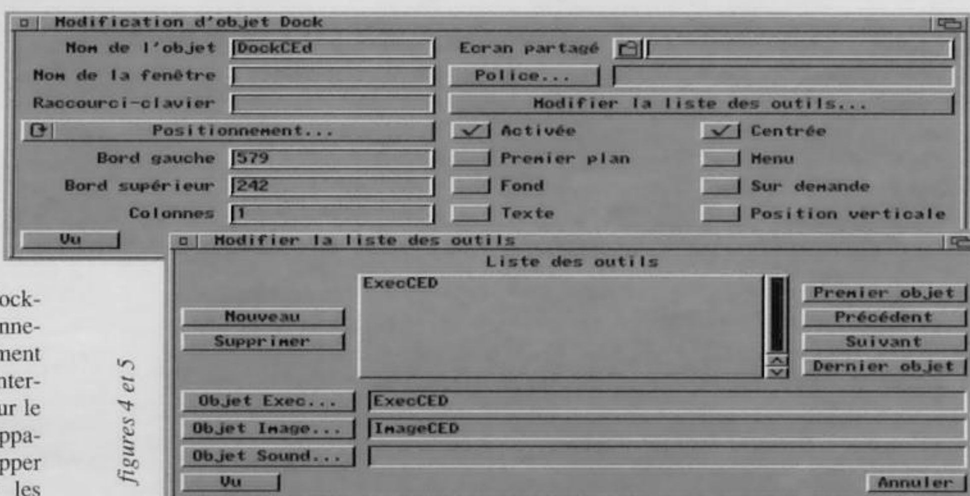
figure 2



figure 3

je clique une fois sur le gadget "Exec" et celui-ci se transforme en "Image". Tout comme tout à l'heure, je le "Crée" et me voici dans le panneau de création concernant l'image, bien plus simple que le précédent *(cf. Image 3)*. Il suffit en effet de spécifier son nom ("ImageCED") et son chemin (ici, c'est "Pix:CED.PIC"). Et voilà! Maintenant, je peux m'occuper de créer le dock proprement dit. Je clique donc quatre fois sur le gadget "Image" de la fenêtre principale puis "Créer".

Et voici la fenêtre de création d'un dock *(cf. Image 4)*. Dans cette nouvelle image, je donne tout d'abord un nom à l'objet ("DockCED"), puis je spécifie son positionnement. Cela peut se faire soit directement en donnant les coordonnées, soit interactivement avec la souris (cliquer sur le gadget "Positionnement", le dock apparaît, le déplacer et cliquer sur "Stopper le positionnement" pour obtenir les bonnes coordonnées. Très pratique!).



figures 4 et 5

Maintenant, je définis les objets à utiliser en cliquant sur "Modifier la liste des outils", qui fait apparaître une nouvelle fenêtre (cf. Image 5). Je remplis alors les références aux objets de type "Exec" et "Image" (je n'ai pas spécifié de son mais ce serait possible).

Il ne reste plus qu'à refermer toutes les fenêtres pour revenir jusqu'à la principale, à sélectionner "Sauvegarder", et le résultat apparaît immédiatement devant vos yeux. Vous pouvez vérifier qu'un simple clic suffit à lancer votre éditeur. De plus, si vous sélectionnez un Readme avec la souris et le déposez sur ce dock, l'éditeur se lance également avec le fichier ainsi spécifié.

Maintenant, supposons que je veuille définir plusieurs classes de docks: certains réservés à l'édition de textes, d'autres aux graphiques, ou encore aux sons, etc... De plus, je ne veux pas que tous ces docks soient constamment présents à l'écran, mais qu'ils apparaissent à ma demande. Toolmanager vous permet une telle organisation.

Reprenons l'exemple précédent. Je fais apparaître la fenêtre d'édition du Dock et j'y ajoute les informations suivantes:

- Hot key: 'lamiga c' (le dock apparaîtra/disparaîtra quand j'appuierai sur Amiga-Gauche-c)
- je coche 'Sur demande'
- je coche 'Centrée' (afin que le panneau de docks apparaisse sous la souris)

puis je quitte la fenêtre, sauvegarde cette configuration et constate que les docks apparaissent bien sur demande. Il ne reste plus qu'à créer les autres docks et à recommencer la procédure.

Et en prime...

- ToolManager est entièrement localisé (c'est-à-dire qu'il peut parler plusieurs langues, dont le français. Pour plus de détails sur la *localisation*, cf. mon article dans le précédent numéro sur le sujet).
- Outre l'habituel fichier *.doc* rassemblant le manuel en intégralité, Stefan Becker a joint à la distribution une version condensée de cette documentation dans le nouveau format AmigaGuide. Pour votre information, c'est une des dernières inventions de Commodore pour fournir à ses utilisateurs un moyen standard de lire l'aide de manière conviviale (en Hypertext). Vous pourrez lire ces aides avec le programme *AmigaGuide* si vous le possédez. Dans la négative, vous devrez vous contenter de la documentation classique.
- Toolmanager est distribué avec deux utilitaires supplémentaires: *GetPubName* (qui vous retourne le nom de l'écran public actif) et *UPD* (qui vous permet d'associer des sons à certaines actions).
- Vous trouverez également un répertoire *Graphics/* qui contient un nombre impressionnant d'icônes et autres gadgets d'apparence (et je n'exagère pas! Même les distributions dédiées uniquement aux icônes ne contiennent pas autant de graphiques, brosses, icônes, sons, animations que ceux que vous trouverez dans ce répertoire!).
- Les sources sont généreusement inclus par Stefan Becker et peuvent être une mine d'exemples pour les personnes désirant programmer sous le nouveau système d'exploitation.
- N'oubliez pas de jeter un coup d'oeil attentif à tous les répertoires et fichiers que vous pourrez trouver. Toolmanager en regorge et nul doute que vous trouverez un usage pour certains d'entre eux!

En conclusion

ToolManager 2.0 doit impérativement faire partie de la bibliothèque de tout utilisateur de l'Atelier 2.0. Une fois configuré (et vous avez pu vous rendre compte que c'est finalement assez intuitif), il vous simplifiera la vie de manière appréciable. Malgré la longueur de cet article, je n'ai évoqué que 25% de toutes les capacités de ce logiciel (les nombreux gadgets contenus dans les diverses fenêtres ont dû vous en convaincre) mais j'ai senti qu'un exemple serait plus convaincant qu'une liste exhaustive de toutes ses fonctionnalités.

Cédric Beust

- "Un must, une référence" (Patrick Conconi)

- "Un outil indispensable. Toutefois une petite remarque d'ordre esthétique: l'objet Dock ne crée pas d'effet 3D avec une brosse ou une icô[illegible]l).



ADpro	PPagev3.0 C
Dpaint	PPagev3.0 W
TVPaint	PDraw2.0 C
GigaMem	QuickWrite
Startup	Public
User-Startup	ToolManager
OPUS	



Ci-dessus un doc texte, à droite un doc brush.

XPK/XFH

Augmentez la taille de votre disque dur

XPK et XFH sont en fait deux utilitaires dont l'usage conjugué est fortement conseillé.

XPK

Alors que la plupart des utilitaires de compression sont écrits à sens unique (compression et décompression avec un algorithme unique), XPK offre une alternative élégante à cette solution. En effet, grâce à XPK, vous pouvez changer aisément la méthode de compression utilisée. En fait XPK n'est qu'une "méta-bibliothèque", fournissant des primitives standard génériques qui doivent être instanciées par des bibliothèques de compression (je m'explique immédiatement sur cette phrase absconse :-)).



XPK est donc fourni avec plusieurs bibliothèques de compression dont voici les grandes lignes:

- **BLZW:** axée sur un bon compromis compression/temps.
- **CBR0, Comp/Byte Run:** algorithme utilisé pour compresser les fichiers IFF, surtout efficaces pour les fichiers contenant beaucoup d'octets identiques successifs.
- **FEAL, Fast Encryption Algorithm:** il ne s'agit pas vraiment d'une bibliothèque de compression mais de cryptage. Elle se substitue très bien à l'algorithme de cryptage DES pour ceux qui connaissent.
- **HUFF, Huffman:** algorithme de compression de Huffman (basé sur les fréquences de chaînes).
- **IDEA, International Data Encryption Algorithm:** un autre algorithme de cryptage qui produit du "bruit" dans le fichier crypté, afin de rendre le craquage plus difficile.
- **NUKE, adaptation de LZ:** l'algorithme de Lempel-Ziv est le plus répandu dans le monde des compresseurs (Powerpacker, Imploder) mais cette variante est particulièrement optimisée sur la décompression.

Toutes ces bibliothèques ont en commun une possibilité de réglage (c'est-à-dire que selon le pourcentage avec lequel vous les invoquez, elles seront plus ou moins efficaces). Afin de les utiliser, XPK fournit plusieurs programmes:

- **xpk/xup:** compresseur et décompresseur. Il suffit de préciser la méthode que vous désirez parmi celles sus-citées pour la compression (la décompression n'a pas besoin de cette précision).
- **xType:** affiche le contenu d'un fichier compressé.
- **xDir:** donne des informations sur le répertoire (quels sont les fichiers compressés, par quelle méthode, etc...).
- **xQuery:** afficher les modes de compression disponibles.
- **xLoadSeg:** patche la fonction LoadSeg() afin d'utiliser XPK de manière transparente.

XFH

Le concept introduit par XPK est intéressant, certes, mais cela ne suffit pas à en faire un outil absolument indispensable. Heureusement, XFH est là pour répondre à ce besoin... XFH vous permet de compresser des répertoires (voire des partitions entières) et d'y accéder malgré tout de façon complètement transparente. Pour résumer: vous compressez tout un répertoire (et divisez donc sa taille par un nombre dépendant de l'algorithme choisi, en moyenne 1,4) et vous y accédez ensuite comme s'il n'était pas compressé (les décompressions et compressions sont faites au vol, sans que vous vous en rendiez compte).

XFH est un outil délicat à utiliser mais il est parfaitement fiable une fois installé. De plus, si l'opération ne vous convient pas, il est très facile de revenir en arrière: décompresser tous vos fichiers avec *xUnPack* et effacer le fichier de configuration (voir plus bas pour davantage de détails). L'inconvénient est naturellement que les répertoires compressés ne peuvent plus être manipulés en "environnement minimal", c'est-à-dire qu'il vous faut exécuter certaines commandes avant de pouvoir les lire.

En pratique

Comment faire par exemple pour compresser un hypothétique répertoire **DH0:SC/Include**?

1) Dans un premier temps, il faut modifier le fichier *Mountlist* donné en exemple si vous faites référence à un nouveau nom. Comme c'est le premier, je me contente d'éditer les informations relatives à **XH1:** (cf. la documentation pour plus de détails).

2) Ensuite, je crée un fichier de configuration nommé **DH0:SC/Include/.xfhrc**:

```
ROOTDIR=B0:SC/Include
VOLUMENAME=CompressedInc
AUTOCOMPRESS=ON
PACKMODE=NUKE
```

Comme vous le voyez, j'ai jugé que la méthode NUKE était plus appropriée, mais ce choix est à votre discrétion. La mention *AUTOCOMPRESS* signifie que je désire que chaque fichier soit automatiquement compressé s'il est copié vers ce répertoire.

3) Vient la phase de compression proprement dite, avec le programme *xPack*, qui est une version évoluée de *xpk*, que j'ai évoqué plus haut (il gère les répertoires et les jokers principalement):

```
1> xPack B0:SC/Include METHOD BLZW.80 ALL
```

4) et enfin, je monte le volume:

```
assign XFH1: B0:SC/Include
mount XH1: FROM Devs:Mountlist.xpk
```

Notez que ce dernier Mount crée automatiquement un ASSIGN au nom du dernier segment de répertoire référencé dans l'*assign* (*Include:* dans ce cas). C'est un comportement un peu étrange mais il suffit de le savoir. Dorénavant, j'ai donc accès aux fichier compressés de façon transparente si j'utilise le volume *Include:* ou encore *XH1:*. Sur ma machine (68030 à 25 Mhz), le délai de décompression est à peine visible. Je vous conseille d'utiliser plusieurs compressions et divers réglages afin de déterminer celle qui convient mieux à votre processeur et à votre disque dur.

Maintenant, quelques réflexions sur le choix des répertoires à compresser. Je crois qu'il faut agir avec discernement. XFH est beaucoup plus souple que son équivalent sur PC (Stacker) pour deux raisons: vous n'êtes pas obligé de compresser toute une partition et **surtout**, il est facile de faire machine arrière si le résultat ne vous satisfait pas (Stacker est une grosse "boîte noire", très facile à installer, certes, mais plutôt incontrôlable par la suite). Je vous conseille de compresser sans hésiter vos répertoires qui contiennent du texte (Includes, Docs, etc...). Par contre, inutile de faire subir le processus à des répertoires contenant des fichiers déjà compressés (.lha, .dms, .pp, etc...). Pour le reste, c'est vous qui décidez mais je vous déconseille de compresser votre partition système. Simple bon sens... Et dans tous les cas, faites un backup de votre partition avant d'installer XFH! Bonnes compressions!

Cédric Beust

GFA Basic



Nouvelle série par Philippe Agnisola

Bonjours à tous !

Pour mon premier article sur le GFA dans AmigaNews, je n'ai droit qu'à une page, c'est peu, mais c'est déjà un bon début! A ce propos si vous voulez que cette rubrique prenne de l'expansion, n'hésitez surtout pas à écrire à la rédaction pour soumettre vos idées. Si cela marche vous aurez droit à des codages beaucoup plus complets, que ceux de ce mois-ci: 2 programmes de calculs fractals, une routine très courte pour la création de pop-up menus, un programme genre Parm, enfin, plein de trucs sympas, quoi! Si vous doutez encore des capacités du GfaBasic en matière de programmation, vous pouvez vous procurer mes logiciels par l'intermédiaire de la collection DPAT. Vous verrez qu'en Basic on peut programmer des utilitaires assez délirants; ce sera à vous de juger...

Tout cela pour vous dire que le GfaBasic n'a pas eu sur Amiga la réputation sérieuse qu'il a sur Atari, et c'est dommage, car le Gfa est un langage merveilleux, au même titre qu'Amos. Mais surtout, le compilateur rehausse encore l'ensemble, en permettant de créer des programmes complètement autonomes. Mais de là dire que du Gfa Compilé est aussi rapide que du C, il y a quand même une limite que je ne franchirais pas...

Ce mois-ci je vous propose:

- Une routine pour fermer et ouvrir le WorkBench! Cela peut être pratique quand on programme des logiciels qui mangent beaucoup de mémoire.
- Une routine de copie de fichiers qui a l'avantage de fonctionner avec seulement 10 Ko, et qui est très rapide...
- Et une petite routine de scrolling d'étoiles pour agrémenter vos démos...

Philippe Agnisola

```
'****************************************
'* Nom du source : Close_WorkBench      *
'* Sous-titre : Permet de fermer        *
'*              l'écran WorkBench!!     *
'* CopyRight : (C)1992 par Philippe Agnisola *
'****************************************
'
' On définit le tableaux
DIM m68%(15)
' On ferme le WorkBench
@closeworkbench
' On attend un bouton
REPEAT
UNTIL MOUSEK=1
' On ouvre le WorkBench
@openworkbench
' Bye,Bye !
EDIT
PROCEDURE closeworkbench
  m68%(14)=_IntBase
  RCALL _IntBase-78,m68%()
RETURN
PROCEDURE openworkbench
  m68%(14)=_IntBase
  RCALL _IntBase-210,m68%()
RETURN
```

```
'****************************************
'* Nom du source : File_Copy            *
'* Sous-titre : Permet de copier des fichiers *
'*              avec 10Ko !!!           *
'* CopyRight : (C)1992 par Philippe Agnisola *
'****************************************
'
' On ouvre l'écran et la fenêtre
OPENW #1,50,50,320,40,0,2+4+4096
TITLEW #1,"File Copie V1.0"
' On ouvre le FileRequester
FILESELECT "Choisissez un fichier"
                ,"Copier","Ram:",nom$
' On copie ...
@fcopy(nom$,"Ram:Output.Bak",10240)
' On se tire ...
CLOSEW #1
EDIT
PROCEDURE fcopy(f1$,f2$,buffer)
  ' On ouvre les fichiers input,output
  OPEN "i",#1,f1$
  OPEN "o",#2,f2$
  lf1=LOF(#1)
  ' On copie le fichier
  DO
    ' On affiche des informations
    TEXT 5,20,"Fichier n°1 ="+STR$(lf1)+"  "
    TEXT 5,35,"Fichier n°2 ="+STR$(lf2)+"  "
    EXIT IF p>=lf1
    l=MIN(buffer,lf1-p)
    a$=INPUT$(l,#1)
    PRINT #2,a$;
    lf2=LOF(#2)
    ADD p,l
  LOOP
  ' On ferme tout !
  CLOSE #1
  CLOSE #2
RETURN
```

```
'****************************************
'* Nom du source : Star                 *
'* Sous-titre : Routine de scrolling d'étoiles ! *
'* CopyRight : (C)1992 par Philippe Agnisola *
'****************************************
'
' Ouverture de l'écran et de la fenêtre
OPENS 1,0,0,320,256,2,0
OPENW #1,0,0,320,256,0,2048
CLEARW #1
' On coupe le Multi-Tache
~Forbid()
' Création de la palette
SETCOLOR 0,&H0
SETCOLOR 1,&HFFF
COLOR 2
' Définition de variables
nombre&=55
speed=10
px=10
py=64
tx=319
ty=200
' Définition de tableaux
DIM x(nombre&),y(nombre&),z(nombre&)
           ,x1(nombre&),y1(nombre&)
' Affichage du cadre et initialisation du clipping
BOX 0,10,tx,ty
CLIP 1,11 TO tx-1,ty-1
' On précalcul la position des étoiles
FOR i&=1 TO nombre&
  x(i&)=MUL(RAND(tx)-px,70)
  y(i&)=MUL(RAND(ty)-py,70)
  z(i&)=RAND(256)+1
NEXT i&
' Lancement de la boucle !
DO
  INC i&
  IF i&>=nombre&
    i&=1
  ENDIF
  z(i&)=z(i&)-speed
  IF z(i&)<=1
    z(i&)=256
  ENDIF
  COLOR 0
  PLOT x1(i&),y1(i&)
  x1(i&)=ADD(px,DIV(x(i&),z(i&)))
  y1(i&)=ADD(py,DIV(y(i&),z(i&)))
  COLOR 1
  PLOT x1(i&),y1(i&)
LOOP UNTIL MOUSEK=1
' On remet le Multi-Tache
~Permit()
' On se casse ...
CLOSEW #1
CLOSES 1
EDIT
```

SERIE "Les Librairies" 2ème partie par Gilles Soulet



Les Librairies

Après un premier chapitre introductif, nous allons attaquer ce mois-ci les choses sérieuses et nous intéresser de près à une librairie très particulière ; elle s'appelle "exec.library", et son adresse de base est toujours stockée à l'adresse 4 de l'Amiga. C'est en quelque sorte le "coeur" ou le "noyau" du système d'exploitation. Dans cette librairie sont regroupées toutes les fonctions primitives du système : gestion des listes, gestion de la mémoire, gestion du multi-tâche, etc ...

Comprendre Exec, c'est comprendre comment marche un Amiga! Aussi, nous allons commencer aujourd'hui par une description d'Exec et de ses principaux fondements.

Exec et les concepts de base

L'Amiga se programme en utilisant fréquemment un certain nombres de petites structures qu'il est bon de connaître. Pour commencer, voici la structure la plus utilisée dans le système:

```
struct Node {
    struct    Node *ln_Succ
                  ; pointeur sur le noeud suivant
    struct    Node *ln_Pred
                  ; pointeur sur le noeud précédant
    UBYTE     ln_Type
                  ; type du noeud
    BYTE      ln_Pri
                  ; priorité du noeud
    char      *ln_Name
                  ; pointeur sur le nom du noeud
};
```

Cette structure n'est pratiquement jamais utilisée seule. Elle est placée en tête d'une structure plus importante, afin de pouvoir chaîner celle-ci avec d'autres structures, dans une liste. Ainsi, dans l'article précédent, vous aviez pu remarquer que la structure d'une librairie commençait justement par une structure de type noeud. C'est précisément parce que les librairies sont toutes chaînées les unes aux autres dans la liste système LibList.

Les listes jouent un rôle fondamental. Par exemple, à chaque tâche correspond une structure Task qui commence par une structure Node. Toutes les tâches (ou processus) présentes dans le système sont placées dans 2 listes: TaskReady contient la liste des tâches "actives", c'est à dire les tâches qui effectuent un travail et ont donc besoin de temps machine, tandis que TaskWait contient la liste des tâches "endormies", en attente d'un événement extérieur, et qui n'ont donc pas un besoin immédiat d'utiliser le processeur.

Les listes de l'Amiga sont dites "doublement chaînées", car chaque élément possède un pointeur sur le suivant ET un pointeur sur le précédent. Cette technique consomme un peu plus de mémoire, mais facilite beaucoup la recherche, l'insertion ou la suppression d'un élément dans une liste.

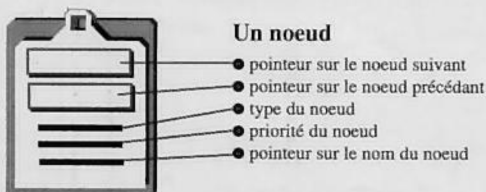
Une liste se compose d'une "tête", qui contient les pointeurs sur le premier et le dernier élément (ou noeuds), ainsi qu'un octet donnant le type des éléments de la liste. La structure d'une tête de liste est la suivante:

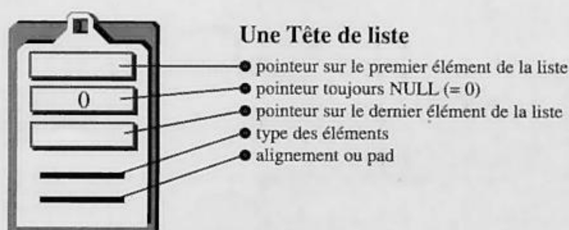
```
struct List {
    struct    Node *lh_Head
          ; pointeur sur le premier élément de la liste
    struct    Node *lh_Tail
          ; pointeur toujours NULL (= 0)
    struct    Node *lh_TailPred
          ; pointeur sur le dernier élément de la liste
    UBYTE  lh_Type   ; type des éléments
    UBYTE  lh_pad    ; alignement
};
```

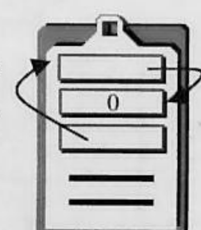
Lorsque la liste est vide, le champ lh_Head pointe sur le champ lh_Tail, tandis que le champ lh_tailPred pointe sur lh_Head. On peut s'interroger sur l'utilité du champ "lh_Tail". En effet, celui-ci contient toujours 0! Nous avons vu que le champ "ln_Succ" de la structure Node contenait l'adresse du noeud suivant. Or, une liste n'est jamais infinie! Il faut bien qu'elle finisse quelque part. La plupart du temps, dans une liste chaînée d'éléments, lorsqu'on arrive au dernier élément, le pointeur sur l'élément suivant est mis à zéro. Sur Amiga, au niveau du dernier élément, le pointeur sur l'élément suivant contient l'ADRESSE du champ "lh_Tail" de la tête de la liste, qui contient à son tour zéro. Il y a donc une indirection supplémentaire. Cette structure peut paraître compliquée, mais elle présente en fait trois gros avantages.

En premier lieu, elle facilite la détection d'une fin de liste. On utilise un seul registre d'adresse pour balayer la liste, en faisant par exemple "MOVE.L (A0),A0" pour passer à l'élément suivant, et faire un test indirect, grâce à l'instruction "TST.L (A0)" pour détecter la fin de la liste (il n'aurait pas été possible d'utiliser un "TST" directement sur A0, car l'instruction "TST.L A0" n'existe pas en 68000. De plus, le bit d'état Z n'est pas positionné lorsqu'on affecte la valeur 0 à un registre d'adresse).

Autre avantage, la recherche ne nécessite qu'un seul registre d'adresse, et il n'est pas nécessaire de garder un pointeur sur le dernier élément lorsqu'on veut insérer un élément en fin de liste ! En effet, lorsque toute la liste a été balayée, et que A0 pointe sur le champ lh_tail, il suffit de regarder le champ suivant (4 octets plus loin) pour retrouver le dernier élément! Enfin, dernier avantage, il n'y a pas de traitement particulier à faire lorsqu'on insère un élément dans une liste vide ou qu'on enlève le







Une Tête de liste vide

dernier élément d'une liste. On évite ainsi des tests supplémentaires qui pourraient ralentir les routines de manipulation des listes, qui sont parmi les plus utilisées dans la ROM de l'Amiga.

Voici un petit programme qui recherche dans une liste le premier élément d'une priorité donnée dans D0 et si un tel élément n'existe pas, insère alors un noeud pointé par A1 en fin de liste. Remarquez que la recherche ne consomme qu'un seul registre: A0.

```
        lea Tete_liste,a0        a0 pointe sur la tête de liste
        move.l lh_Head(a0),a0    a0 pointe sur le premier élément
        bra.s suite
loop    move.l (a0),a0           élément suivant
        cmp.b ln_Pri(a0),d0      priorité ?
        beq.s Trouvé             élément trouvé !
suite tst.l (a0)                 dernier élément ?
        bne.s loop               non, on continue !
; ici, on a balayé toute la liste, on insère le nouveau noeud
        move.l 4(a0),a0          on revient sur le dernier !!!
        move.l a0,ln_Pred(a1)    ancien dernier devient l'avant dernier
        move.l (a0),(a1)         le dernier n'a pas de suivant
        move.l a1,(a0)           mise à jour du suivant de l'avant dernier
        move.l (a1),a0           pointe sur le champ lh_Tail=0
        move.l a1,4(a0)          mise à jour du dernier dans la tête de liste
```

Vous vous en doutez, les listes sont extrêmement utilisées dans l'Amiga. Exec contient dans sa structure un certain nombre de têtes de listes fondamentales:

MemList	: liste des zones mémoires (physiques) présentes
ResourceList	: liste des ressources
DeviceList	: liste des devices
IntrList	: liste des serveurs et handlers d'interruptions
LibList	: liste des librairies ouvertes dans le système
PortList	: liste des ports de communication (notamment AREXX)
TaskReady	: liste des tâches actives
TaskWait	: liste des tâches endormies
SemaphoreList	: liste des sémaphores

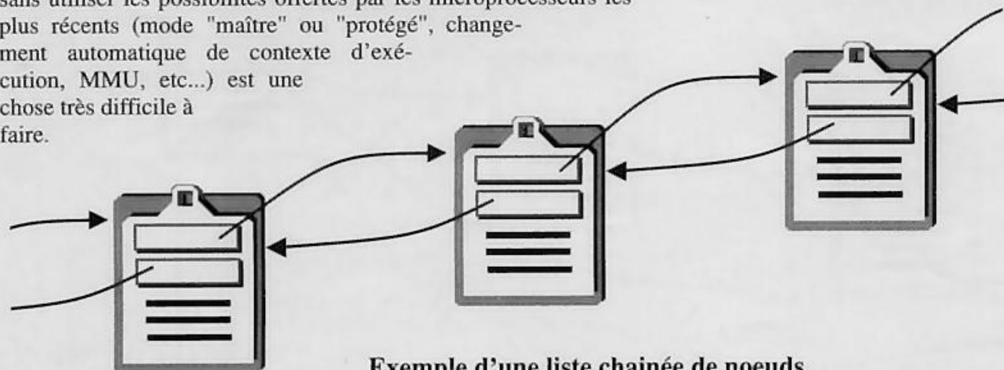
De façon générale, la plupart des librairies contiennent des têtes de listes pour accéder aux ressources qu'elles gèrent. Par exemple, dans la librairie intuition, on trouve une liste des écrans ouverts dans le système.Chaque fois que vous créez une nouvelle tâche, que vous ouvrez une librairie, un écran ou une fenêtre, etc..., vous rajoutez sans le savoir un noeud dans une liste, de façon transparente. Le système, lui, a besoin de fonctions pour manipuler les listes. De plus, le programmeur peut avoir besoin de gérer ses propres listes. C'est pourquoi Exec contient les fonctions nécessaires pour manipuler simplement et rapidement les listes. En voici une description rapide:

AddHead(Liste, Noeud)	: insère un noeud en tête de liste
RemHead(Liste)	: enlève le premier élément d'une liste
AddTail(Liste, Noeud)	: insère un noeud en fin de liste
RemTail(Liste)	: enlève le dernier élément d'une liste
Insert(Liste, Noeud, Pred)	: insère un noeud après l'élément "pred"
Remove(Noeud)	: enlève un noeud d'une liste
Enqueure(Liste, Noeud)	: insère un noeud suivant sa priorité
FindName(Liste, Nom)	: trouve un noeud d'après son nom

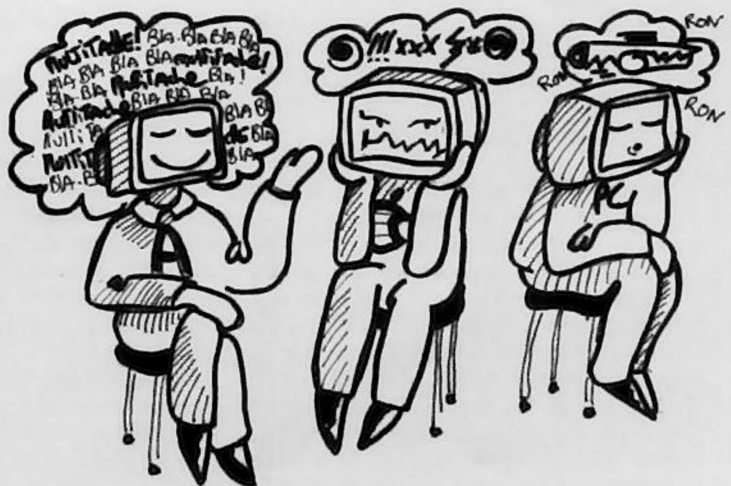
Ces fonctions sont très efficaces, car écrites entièrement en assembleur, comme toutes les fonctions 1.3 d'exec!

Exec et le multi-tâche

Ah! Le multi-tâche! C'est en utilisant un PC ou même un Macintosh, alors qu'on a l'habitude de travailler sur Amiga, qu'on se rend compte de la puissance du multi-tâche ! Et pourtant, il faut savoir qu'écrire un véritable système d'exploitation multi-tâche, sans utiliser les possibilités offertes par les microprocesseurs les plus récents (mode "maître" ou "protégé", changement automatique de contexte d'exécution, MMU, etc...) est une chose très difficile à faire.



Exemple d'une liste chainée de noeuds



C'est une véritable prouesse qu'ont réalisée les concepteurs d'exec! Certes, Windows 3 ou OS 2 (sur PC) permettent eux aussi de faire du multi-tâche, mais ces systèmes utilisent en réalité les possibilités des processeurs 386/486 pour faire de la "commutation de contexte", qui est une solution "hardware", consistant en quelque sorte à "isoler" les tâches les unes des autres, tout en leur attribuant des segments de mémoire privés.

En aucun cas, ces systèmes ne permettent de faire du multitâche sur un simple processeur 8086. Seul GEOS, sur PC, se rapproche un peu d'un véritable système multi-tâche.

Apple essaie, en vain, depuis plusieurs années, d'écrire un tel système pour le Mac: on attend toujours! Et même si un système multi-tâche existe un jour sur Mac, il faudra nécessairement posséder un 68030 pour l'utiliser. La tâche est rendue d'autant plus difficile que certains programmes sur Mac ou sur PC ont pris dès le début de "mauvaises habitudes", rendant leur cohabitation avec d'autres programmes très difficile, voire impossible. Ce n'est heureusement pas le cas sur notre machine, où des règles strictes de bonne conduite ont été imposées dès le départ, afin que plusieurs programmes cohabitent en utilisant les mêmes ressources, les mêmes librairies, sans se gêner les uns les autres.

Car il faut bien voir qu'il y a quand même de gros problèmes! Que se passe-t-il lorsque 2 programmes accèdent en même temps à une unité de disque, à une imprimante, à un fichier ouvert, ou même simplement à la mémoire? Il existe beaucoup de situations critiques ; le système doit savoir les gérer, et pouvoir mettre en attente des processus. Un processus doit aussi faire preuve d'une certaine dose de civisme: avertir les autres processus quand il est en train d'utiliser une ressource, et ne pas la monopoliser indéfiniment, ne pas écrire n'importe où dans la mémoire, ne pas consommer inutilement du temps machine, etc...

Quoi qu'il en soit, c'est Exec qui gère entièrement le multitâche sur l'Amiga, et voici en gros comment ça se passe. Le temps machine est partagé entre les différents processus actifs, et il existe un système de priorités pour ces tâches; encore une fois, les listes sont utilisées pour cela. Les tâches actives sont triées, selon la priorité de leur noeud, dans la liste TaskReady. Exec choisira toujours la, ou les tâches les plus prioritaires, et leur cèdera le contrôle du processeur pendant en certain temps. Ainsi, une tâche active de forte priorité passera toujours avant une tâche active de priorité plus faible. Au niveau d'une tâche, la commutation est totalement transparente: une tâche ne s'aperçoit pas qu'el le est interrompue ré-

gulièrement, pas plus qu'elle ne peut savoir quand elle va être interrompue! Elle effectue son travail paisiblement, sans se douter de rien!

Plus concrètement, toutes les 2 millisecondes, une interruption est déclenchée par un timer. Le processeur suspend le cours normal de son exécution, passe en mode superviseur, et traite la routine Switch() d'Exec. Il doit avant tout préserver le contexte d'exécution de la tâche qui vient d'être interrompue. Pour cela, TOUS les registres machines sont empilés sur la pile utilisateur de la tâche. En effet, chaque tâche possède sa propre pile pour stocker ses données ou ses adresses de retour de JSR. PC (compteur ordinal = adresse d'exécution du code machine) et SR (registre d'état) sont également empilés. Ensuite, Exec consulte la liste TaskReady. Si une autre tâche active possède une priorité au moins égale à la tâche qui vient d'être suspendue, elle prend le contrôle du processeur. Sinon, c'est la tâche suspendue qui reprend le contrôle du processeur.

Les registres sont alors dépilés de la pile de la tâche sélectionnée, SR et PC sont aussi restaurés, et Switch() se termine par un magnifique RTE qui permet à l'éxécution de se poursuivre. Il peut arriver qu'il n'y ait plus de tâche active dans le système (liste TaskReady vide). Dans ce cas, Switch() arrête le processeur, en attente d'une nouvelle interruption, grâce à un STOP #2000.

Quand vous lancez une commande avec "Run", ou que vous lancez un programme depuis le WorkBench, une tâche est rajoutée dans le système au moyen de la fonction AddTask(). On passe à cette fonction 3 paramètres : une structure de type "Task", qui contient les informations générales sur la tâche (taille et adresse de sa pile, priorité, etc...), une adresse "Initial_PC" qui donne l'adresse du début du programme, et une adresse "Final_PC" qui donne l'adresse de fin du programme. Si Final_PC est donné à zéro, c'est la routine standard qui est utilisée : elle libère les segments du programme ainsi que la mémoire allouée avec AllocEntry(), puis élimine la tâche du système, au moyen de la fonction RemTask(). L'exécution s'arrête avec la fonction DisPatch() qui provoque un arrêt du processeur, en attente d'une nouvelle interruption. Remarquez que la fonction RemTask() peut être utilisée pour éliminer n'importe quelle tâche du système, ce qui peut être très dangereux!

Les tâches endormies sont placées dans une autre liste: TaskWait. Une tâche est endormie lorsqu'elle attend un événement extérieur, et qu'elle n'a donc pas besoin d'utiliser le processeur. C'est le cas, par exemple, quand un programme ouvre une fenêtre de dialogue, et attend la réponse de l'utilisateur, ou quand un éditeur de texte attend qu'une touche clavier soit tapée. Dans tous ces cas, il serait idiot que le processeur tourne "à vide" en attendant. Exec autorise une tâche à attendre gentiment un événement, au moyen des fonctions Wait() et WaitPort(). De nos jours, tous les programmes utilisent ce principe, et c'est ce qui rend le multi-tâche de l'Amiga si agréable et si efficace. Quand une tâche est réveillée, son noeud est transféré par Exec dans la liste TaskReady, et elle sera alors exécutée, à moins qu'une autre tâche de priorité plus importante ne monopolise le processeur.

Il existe aussi des cas où une tâche ne doit absolument pas être interrompue. Par exemple, dans une portion de code très "critique", qui modifie des routines système (au moyen de SetFonction() par exemple) ou quand on manipule des ressources communes, des interruptions, etc... Pour interdire la commutation entre tâches, on utilise la fonction Forbid(). Après un Forbid(), une tâche est assurée qu'elle ne sera pas interrompue par une commutation. Par contre, des interruptions continuent à être générées. Si une tâche ne veut même pas être dérangée par une interruption, elle utilise alors la fonction Disable(). Pour restaurer le multi-tâche et les interruptions, on utilise respectivement les fonctions Permit() et Enable(). Disable() et Enable() doivent être utilisées avec précaution. En particulier, le système supporte assez mal que les interruptions soient interdites pendant "assez longtemps".

Exec et la mémoire

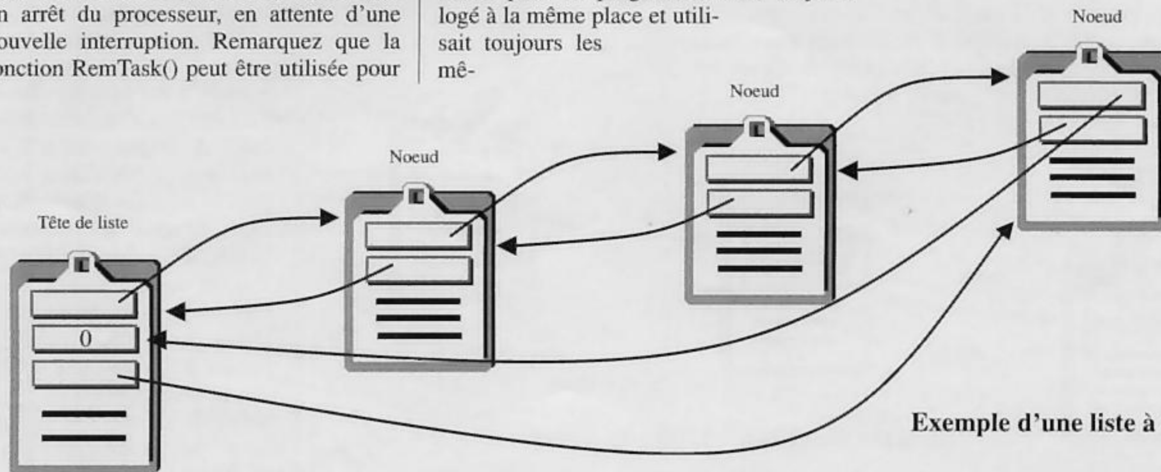
La gestion de la mémoire est l'un des aspects les plus problématiques d'un système multi-tâche. Sur un bon vieux C64, les problèmes d'allocation mémoire ne se posaient pas: un programme était toujours logé à la même place et utilisait toujours les mêmes cases mémoire, car il était toujours tout seul! Sur un Amiga, plusieurs tâches peuvent se partager la mémoire. Il faut pouvoir charger un programme n'importe où dans la mémoire, sans en écraser un autre, et ce même programme doit pouvoir s'octroyer des zones de travail, sans gêner les autres tâches présentes dans le système!

Pour résoudre tous ces problèmes, Exec gère un système "d'allocation" de la mémoire. Au démarrage, presque toute la mémoire est disponible pour tout le monde. On dit que la mémoire est "libre". Ensuite, chaque fois qu'une tâche est chargée dans le système ou qu'une tâche a besoin d'une zone de travail, la mémoire doit être "allouée". Dans le cas d'une nouvelle tâche qui vient s'installer, c'est la fonction LoadSeg() qui s'occupe de charger le code en mémoire et d'allouer les zones correspondantes. Si une tâche a besoin de s'octroyer une partie de la mémoire, il existe plusieurs fonctions (dans Exec) pour le faire: AllocMem(), AllocEntry(), AllocAbs()...

Une tâche ne peut pas savoir à l'avance où elle va être chargée, ni à quelle adresse le système peut lui allouer une zone mémoire. C'est le système qui le décide en fonction de la mémoire disponible. La seule exception est la fonction AllocAbs() qui permet à une tâche de TENTER une allocation à une certaine adresse, sachant que cette allocation peut très bien échouer si la zone est déjà allouée.

Une zone de mémoire allouée n'est plus disponible pour une nouvelle allocation: il ne faut donc pas oublier de la libérer après utilisation, pour qu'elle puisse à nouveau être utilisée, sans quoi, elle est irrémédiablement perdue. Par rapport à d'autres systèmes existants, la gestion mémoire sur Amiga est assez simple et "laxiste". La mémoire n'est ni "segmentée" ni "privée". En clair, n'importe qui peut faire n'importe quoi! Rien n'empêche une tâche d'aller écrire n'importe où en mémoire, par exemple sur le code d'une autre tâche ou sur des vecteurs du système!

Sous UNIX, chaque processus possède sa propre zone mémoire pour ses besoins. La mémoire est rendue "privée" grâce à des solutions hardware, par exemple une



Exemple d'une liste à 3 éléments

M.M.U (Memory Management Unit). Une M.M.U. interdira à un processus d'écrire à une adresse non allouée, ce qui sécurise beaucoup le système. De même, grâce à une M.M.U. il est facile de repérer toutes les allocations mémoire produites par un processus, et de libérer cette mémoire en cas de plantus ou en cas d'"oubli". Enfin, grâce à une M.M.U., on peut éviter le phénomène de fragmentation. La fragmentation est le gros point noir de la gestion mémoire de l'Amiga. Il faut dire que quand cette machine a été conçue, il n'était pas concevable d'y mettre une M.M.U. à cause du coût. La fragmentation, c'est le fait de voir se créer peu à peu une succession de zones mémoire libres et allouées, ces zones étant de plus en plus petites. Ce phénomène se produit dans tout système d'allocation/ libération de mémoire. Imaginons que vous chargiez un premier programme. Le système l'installe au début de la mémoire libre. Ensuite, vous lancez une deuxième application. Elle sera logée juste après la première. Si le premier programme se termine, la mémoire qu'il occupait est libérée. Donc le système possède à présent une zone libre, puis une zone allouée, puis le reste de la mémoire libre. Imaginons qu'une troisième application soit lancée. Si elle est trop importante pour être logée dans la première zone libre, le système sera obligé de la charger après la seconde application, diminuant encore ainsi un peu plus la taille de la plus importante zone libre. Si par contre elle est plus "petite" que la première application, un "trou" de mémoire libre sera créé entre 2 zones allouées. N'oublions pas non plus qu'un programme a presque toujours besoin de faire des allocations mémoire, ce qui aggrave encore les problèmes. Petit à petit, la mémoire va devenir de plus en plus morcelée, et la taille des zones libres, de plus en plus petite: c'est la fragmentation. Au bout du compte, il se peut qu'un programme ne puisse pas se charger, non pas parceque la quantité totale de mémoire libre est insuffisante, mais parceque le plus gros bloc de mémoire libre est trop petit pour contenir le programme. Pour tenter de limiter ce problème, les concepteurs de l'Amiga ont imaginé de "segmenter" les programmes en plusieurs morceaux (les fameux Hunks). Ainsi, un exécutable de 300 Ko pourra être divisé par exemple en 3 Hunks de 100 Ko, et être logé en mémoire même si le plus large bloc disponible fait moins de 300 Ko. Malheureusement ce système aggrave encore la fragmentation!

Avec une M.M.U., on peut "ramasser les miettes" (garbage collecting) en modifiant logiquement la cartographie mémoire au niveau du processeur. Cela revient à "trafiquer" les adresses des zones libres de façon à les mettre les unes à la suite des autres. Mais il faut alors une cartographie mémoire par processus! On peut aussi forcer une application à réserver d'entrée une zone mémoire suffisante pour son code, ses données et toute autre mémoire dont elle a besoin pour travailler, puis libérer toute la zone lorsque le programme se termine ou plante. C'est la solution utilisée sur Macintosh, et elle présente l'avantage de limiter la fragmentation. Un tel système n'est pas utilisable sur Amiga, car une application peut installer en mémoire des ressources qui seront utilisées ensuite par d'autres applications: librairies, ports messages, écrans publics, etc...

Espérons malgré tout qu'avec la généralisation du processeur 68030 et de sa MMU, les futures versions d'Exec pourront remedier à ces problèmes. L'Amiga en a grandement besoin si l'on veut qu'un jour le système devienne aussi robuste qu'UNIX (et encore...).

Voilà, j'en ai fini avec Exec pour ce mois-ci. La prochaine fois, nous appliquerons tout ceci grâce à un petit programme très simple, ce qui nous permettra de découvrir une autre librairie fondamentale de l'Amiga: Intuition.

Gilles Soulet
soulet@enac.dgac.fr
soulet@irit.irit.fr

D.I.C.E. v2.06.40

Premiers contacts avec la version commerciale du D.I.C.E.

Il existe actuellement 2 versions du compilateur C DICE: une version "librement distribuable", donc disponible dans le domaine public, et une version "enregistrée", donc commerciale, et distribuée en Europe francophone par SomeWare.

Historiquement, c'est la version du domaine public qui est apparue la première. Celle-ci n'est plus mise à jour depuis Décembre 1990. Quant à la version enregistrée, elle fait l'objet d'améliorations permanentes, et c'est dans sa version 2.06.40 que je vous propose de la découvrir aujourd'hui.

Présentation

On peut dire que la société *SomeWare* a bien fait les choses puisque DICE est livré dans un beau classeur blanc contenant une documentation en français et les 3 disquettes d'installation. Cette documentation se limite à décrire le principe et l'utilisation de l'environnement de programmation DICE, et ne pourra en aucun cas servir d'introduction au langage C. Si vous êtes débutants, il faudra donc vous munir d'un livre de référence du langage. Cela dit, cette documentation est claire et précise, et elle a le mérite d'être en français.

Dans le classeur, on trouve donc 3 disquettes contenant toutes les archives nécessaires au fonctionnement de DICE: compilateur, éditeur, assembleur, linkeur, fichiers includes, fichiers objets, librairies, exemples, docs etc... Le tout est archivé sous forme de 3 fichiers au format *"lzh"* et représente pas loin de 7 Mo de données!

Voici la liste des informations fournies par le "Profiler"; il affiche pour chaque fonction le temps CPU en millisecondes et poucentage. Dans la petite fenêtre, un bilan d'une compilation.

Installation

Le désarchivage et l'installation sur disque dur ne posent aucun problème puisque un programme d'installation est fourni. Les accès aux fichiers includes, aux librairies et aux fichiers temporaires se font grâce à des assignations logiques (DINCLUDE:, DLIB:, DTMP:...).

Donc, un disque dur n'est pas absolument nécessaire pour utiliser DICE. Il est quand même fortement recommandé pour travailler confortablement. Quant à la mémoire, un minimum de 1.5 Mo est conseillé. Vous devez absolument avoir installé les librairies mathématiques système dans votre tiroir LIBS: .

L'environnement

DICE est un compilateur C. Il contient par conséquent tous les fichiers includes et toutes les librairies nécessaires pour faire du développement. Tous ces fichiers sont fournis en deux versions, selon qu'on désire développer pour le système 1.3 ou pour le système 2.0. Mais DICE est plus qu'un simple compilateur C. C'est un véritable environnement de programmation. A ce titre, il contient une multitude d'utilitaires qui facilitent la vie du programmeur en C: Assembleur, éditeur, profileur, désassembleur d'objets, prototypeur, etc... Malheureusement, aucun déboggueur n'est livré avec DICE. Il vous faudra donc vous procurer un déboggueur (il en existe plusieurs en DP), car cet outil est absolument indispensable pour développer de grosses applications.

Le compilateur C

Le compilateur C est invoqué via la commande "dcc". Celle-ci est suivie typiquement d'une liste d'options et du nom du fichier source à compiler. Vous pouvez aussi mettre vos options de compilation dans la variable d'environnement DCCOPTS. Cette commande peut être rendue résidente, ce qui améliore la vitesse de la compilation. De toute façon, ne vous attendez pas à des merveilles: DICE est aussi lent pour compiler que SAS_C... On peut dire qu'aujourd'hui, le compilateur DICE est arrivé à maturité. Il possède à présent des caractéristiques très intéressantes. La Norme ANSI est maintenant supportée à 99 % , et le compilateur procède à diverses optimisations pour améliorer la vitesse d'exécution de vos programmes. De même, les variables automatiques (en quelque sorte les variables "auxilliaires" des fonctions) sont placées dans les registres d0,d1,a0,a1. Les paramètres des fonctions peuvent être transmis par la pile (classiquement) ou par registres. On peut même préciser quels registres on préfère utiliser pour un passage de paramètres. Cette option facilite beaucoup l'interfaçage entre C et assembleur.

Une caractéristique intéressante est de pouvoir définir 2 fonctions d'entrées différentes selon que le programme sera lancé depuis le CLI ou depuis le WorkBench. Lorsque le programme est lancé depuis le CLI, c'est votre fonction "main()" qui est appelée de façon classique, juste après quelques initialisations.

Mais si le programme est lancé depuis le WorkBench, c'est alors la fonction "WBMain()" qui est utilisée pour le démarrage. Ceci vous permet de traiter facilement les 2 cas de figure, afin d'éviter par exemple que votre programme ne fasse un "printf()" alors qu'aucune fenêtre d'entrées/sorties n'est ouverte (lancement depuis le WorkBench). Si votre programme ne définit pas un"WBMain()" c'est celui par défaut qui sera utilisé: il sort directement, en retournant -1.

Autre caractéristique intéressante: la gestion intelligente de la pile. DICE peut générer du code qui vérifie en temps réel la taille de la pile, et qui permet aussi d'AGRANDIR la pile (via allocation mémoire) si elle diminue de façon trop dangereuse! C'est, à ma connaissance, le seul compilateur C qui propose une telle option.

DICE permet de générer des programmes "purs" ou "réentrants". Un programme est pur lorsqu'il ne se modifie pas lui-même et qu'il n'utilise aucune variable "statique" ou "globale", c'est à dire aucune variable représentée par une case mémoire dans un segment du programme. L'intérêt des programmes purs est qu'ils peuvent être rendus résidents en mémoire. Une fois qu'un programme est résident, on peut le lancer autant de fois qu'on le veut sans le dupliquer (et donc sans consommer inutilement de la mémoire), car c'est toujours la même partie du code qui est utilisée par tous les processus. Les librairies de l'Amiga sont un parfait exemple de code pur *(voir AmigaNews No 51: "les librairies")*. Dernier avantage de DICE, si une base de librairie est non déclarée, ou déclarée externe, il y aura ouverture automatique de la librairie correspondante.

On peut regretter que *M. Dillon* n'ait pas prévu un principe permettant d'appeler directement les fonctions des librairies, en

évitant de passer par une "glue". Les glues sont ces petits bouts de code qui dépilent les paramètres et les placent dans les registres adéquats avant l'appel d'une fonction d'une librairie. Ils ne sont pas nécessaires si le compilateur est capable d'appeler directement une telle fonction, par un JSR offset(a6), après avoir chargé les bons registres.

Les glues ralentissent la vitesse d'exécution d'un programme et rallongent inutilement sa taille. Il est donc bien dommage qu'on ne puisse pas y échapper, d'autant plus que DICE gère les passages de paramètres par registres. Autre défaut du DICE: les bibliothèques ont été écrites en C! *M. Dillon* a beau nous assurer que cela ne ralentit pas trop les programmes, il devrait plutôt s'inspirer du Turbo C sur ST qui rivalise de vitesse avec SAS_C simplement grâce aux routines des librairies qui ont été écrites entièrement en assembleur et optimisées au maximum... DICE fonctionne assez mal avec ARP, notamment au niveau des commandes "path" et "ares". Ceci peut s'avérer génant pour les utilisateurs du système 1.3 car ARP est souvent utilisé sous ce système. Sous 2.0, pas de problème car ARP n'est pratiquement plus utilisé, à cause de quelques problèmes d'incompatibilité.

Les utilitaires

On trouve dans l'environnement DICE plusieurs utilitaires accompagnant le compilateur:

- DAS, est un assembleur 68000, qui est avant tout destiné à assembler les fichiers sources créés par le compilateur. On a de gros problèmes pour l'utiliser sur des fichiers personnels, car sa syntaxe est limitée (il ne reconnait pas certaines directives standards, comme EVEN, ODD...) et il n'autorise pas la présence de commentaires. C'est bien dommage, car cet assembleur aurait été intéressant à utiliser, dans la mesure où il procède à quelques bienvenues optimisations.
- DLINK, est l'éditeur de liens. Associé aux diverses librairies fournies et à plusieurs options de dcc, il permet de générer tous les types de codes: small (relatif à pc), large (absolu), données relatives à A4, données en adressage absolu. On peut même générer du code destiné à être mis en ROM (sans aucune référence statique). La bibliothèque nécessaire pour le modèle "large data" n'est pas directement fournie (mais on peut la créer avec un petit utilitaire). Les overlays ne sont pas gérés pour l'instant.
- DMAKE est un "make", c'est à dire un mini-gestionnaire de projets. Il gère les dépendances, ce qui permet de ne recompiler que certains sources après une modification. Il facilite beaucoup le développement de gros projets.
- DME est un éditeur "spécialement conçu pour les programmeurs". Comprenez qu'il est entièrement configurable et paramétrable aussi bien au niveau des menus qu'au niveau des touches de fonction. En ce sens, DME se rapproche beaucoup d'une certaine version d'Emacs, écrite en LISP, et qui permet de modifier "en temps réel" l'éditeur ou de lui rajouter des fonctions. En outre, cet éditeur permet, grâce aux "autorefs", de retrouver rapidement des informations sur les fonctions, un peu comme l'aide intégrée de l'éditeur du Turbo C.
- DPROF est un "profiler", c'est à dire un utilitaire qui permet d'afficher des informations sur le temps d'exécution d'un programme. Un tel outil est très utile si l'on désire optimiser un gros programme. Comme DPROF permet de connaître le détail du temps machine (absolu et relatif) pris par chaque fonction, on peut diriger son travail d'optimisation directement sur les fonctions qui "tournent" le plus souvent. C'est une très bonne idée d'avoir inclus un tel outil dans l'environnement de DICE. Cependant, Laurent FAILLIE nous a signalé quelques problèmes lorsqu'on utilise le profileur sous 1.3. A suivre...
- LIBMAKE est un utilitaire qui permet de créer des librairies. Attention, il s'agit ici de librairies C, qui seront utilisées par DLINK, et non de librairies partagées, comme celles présentes dans votre tiroir LIBS:.

Efficacité du code

L'optimisation du code n'a pas été considérée comme une priorité majeure du compilateur DICE. M. Dillon s'en explique en disant qu'il a préféré consacrer son énergie à concevoir un compilateur fiable, quitte à sacrifier la qualité du code obtenu. On le comprend, car l'optimisation du code est une partie très délicate de la conception d'un compilateur. On peut perdre beaucoup de temps à essayer d'optimiser telle ou telle séquence, sans s'apercevoir des effets de bord que cela peut entraîner. Pour preuve, même l'optimiseur du SAS_C se plante dans certains cas très particulier. Ne parlons même pas des optimiseurs de certains compilateurs C sur PC, qu'on est carrément obligé de désactiver, car ils plantent tout le temps! Le plus grave, me semble t-il, c'est que les librairies elles-mêmes n'ont pas du tout été optimisées. Or, l'expérience montre que l'optimisation des bibliothèques de fonctions joue un rôle important pour la vitesse d'exécution finale d'un programme. Voici, par exemple, comment est implémentée sur DICE la fonction strcpy() qui réalise une recopie d'une chaîne dans une autre:

```
_strcpy move.l a3,-(a7)        sauve a3
        movea.l 8(a7),a0       récupère 1er argument
        movea.l $C(a7),a1      puis second
        movea.l a0,a3          a3 = début 1ère chaine
        bra.s saut
loop    addq.l #1,a1           pas d'adressage
                               post incrémenté!
        addq.l #1,a0
saut    move.b (a1),(a0)       recopie
        tst.b (a0)             fin de chaîne ?
        bne.s loop             non, on continue!
        move.l a3,d0           en retour,pointeur sur
                               1ère chaine
        movea.l (a7)+,a3
        rts                    fin
```

Voici, par comparaison, comment le SAS_C procède:

```
        ...
        lea chaîne1(a4),a1
        lea chaîne2(a4),a0
loop    move.b (a0)+,(a1)+
        bne.s loop
        ...
```

En plus, ce diable de SAS_C considère la fonction strcpy() comme une "macro", c'est à dire qu'il incorpore directement cette séquence de code dans le programme, sans utiliser un sous-programme! Cela dit, le code produit par DICE n'est pas si mauvais que ça. Il se situe globalement juste en dessous du compilateur Aztec 5.0: Il est moins efficace dans la plupart des opérations arithmétiques, mais il se rattrape grâce au passage des paramètres par registres. Quant à la taille moyenne des exécutables, elle est comparable à ce qu'on obtient habituellement sur Aztec ou SAS. En particulier, un exécutable utilisant les entrées/sorties (stdio) aura une taille minimale de 5492 Octets. Espérons en tout cas que *M. Dillon* fera tout pour améliorer la qualité du code produit par les prochaines versions de son compilateur.

Gilles Soulet

soulet@enac.dgac.fr

soulet@irit.irit.fr

Conclusion

Au final, DICE s'en sort avec les honneurs. C'est un produit qui souffre encore de quelques erreurs de jeunesse, mais qui semble plein de promesses. Il n'a pas vraiment de gros défauts, et surtout il présente 2 grosses qualités: primo, il peut fonctionner efficacement sans disque dur et ne consomme pas trop de mémoire. Comprenez qu'on peut l'utiliser sur des configurations où d'autres compilateurs C sont inutilisables. Ensuite, il ne coûte vraiment pas cher, surtout par rapport à ses concurrents. Et cette qualité n'est pas une des moindres de nos jours...

Auteur: Matt Dillon

Distributeur exclusif:
Someware
1 rue Léo Lagrange
59212 Wignehies
Tél. 27 57 41 05
Fax. 27 60 60 87

Prix: 590F
(Par correspondance)

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !

FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS AVEC UNE ANNONCE DANS LA RUBRIQUE *SPECIALISTE* d'*AmigaNews*.

PRIX: 270F HT PAR MOIS POUR UN MINIMUM DE SIX PARUTIONS, PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F). VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT. DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 10 DU MOIS.

31

VOLUMM s.a.r.l. 

TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

35

MICRO-C
Revendeur agréé
Centre de maientenance
Spécialiste vidéo &
AMIGA
TEL: 99.63.71.11
16 Rue Des Fossés
35000 Rennes

42



Revendeur agréé
COMMODORE
500+, 600, 2000
CDTV
demander notre catalogue gratuit...

Toute la gamme AMIGA

29 rue Paul Bert
42000 Saint- Etienne
Tél:77.33.35.56
Fax:77.34.00.06

7 Rue du Palais de Justice
42600 Montbrison
Tél:77.5834.40

46

LES FILMS DU GENIEVRE
■Organisme de formation déclaré-
Toutes formations audiovisuelles sur commande
■*Specialistes de la formation sur AMIGA Stage d'une semaine tous les 2 mois*

BELCASTEL 46200 SOUILLAC
TEL: 65.37.00.71

54

INFORMATIQUE


Comodore: Amiga, PC
Montage vidéo, multimédia
Images de synthèse:
REAL3D, IMAGINE, 3DPRO
Station IV24 en démo permanente
NANCY - LAXOU
69, rue de Maréville 54520
Tél: 83.27.44.34

58

MICROLOFT
Tout Commodore
mais...
surtout l'AMIGA
23 Rue du Rempart
58000 Nevers
86.57.37.77

62

SOFTONE COMPAGNIE
S 1
SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

69

CLEMENT INFORMATIQUE

Revendeur Agrée COMMODORE-AMIGA
Démonstration permanente Vidéo sur AMIGA
2 Adresses:
● 46 rue Paul Bert
● 216 rue de Créqui
69003 LYON
TEL: 72.61.84.28

69

GELAIN


REVENDEUR AGREE
AMIGA 4000 -
3000 - 1200 -
600 - CDTV et
COMMODORE PC

Le spécialiste Amiga de Lyon
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Métro Foch

74

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
18, rue Léandre Vaillat
74100 ANNEMASSSE
tel: 50.95.67.82
fax: 50.71.89.81

74

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
23, 25 rue Jules Ferry
74200 THONON-LES-BAINS
tel: 50.71.88.00
fax: 50.71.89.81

75

AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS
DISTRIBUE :
PRO VIDEO POST- ALADIN 4 D
Cartes RESOLVER et VIVID 24
PRESENTATION MASTER -
FLOPTICAL
Show-Room / Formation sur RV
VANVES - Tél: (1) 46.48.97.95
Fax: (1) 45.25.71.78

76

3614 MCOM
Téléchargement AMIGA
Les meilleurs freewares
sont sur MCOM.
Bon pour une disquette de
téléchargement GRATUITE.
à renvoyer à :
Médiatel
51 BD de la Marne
76000 Rouen
tel: 35.88.15.04

83

V B C
label RMD


TOULON
AMIGA 3000 VAR CENTER
Applications Professionnelles
Partenaire SONY division PRO

VBC Label RMD
152 Rue Nicolas CHAPUIS
83500 LA SEYNE/MER
Tel: 94 30 88 43
Fax: 94 87 44 57
Maintenance: 94 32 21 21

91

MICRO - Création
groupe V'IDEAUX Création
La vidéo et l'AMIGA!
V.P.C: Catalogue sur demande
Du Lundi Au Vendredi:
TEL: 69-09-23-36
109 AV. Paul Doumer
91160 SAULS - LES - CHARTREUX

AmigaNews
33 r. Ste. LUCIE
31300 Toulouse
Tel: 61.42.65.75
Fax: 61.42.68.76



91

MONTGERON
Centre Cial. La Forêt
Agrée COMMODORE
AMIGA 2000 / PC COMMODORE
Tous Logiciels & Périphériques
S.A.V. sur place
PHOTO-FOC
69.40.51.69
91230 MONTGERON

SUISSE


MIX-IMAGE
INFORMATIQUE ET VIDEO
Toute la gamme AMIGA
Vidéo - infographie
Distributeur pour la Suisse
Satellite et Télévision
av. de France 60-1004 Lausanne
Tél. 021/626 16 25





AMOS PROFESSIONAL 1.0

Le retour du fils prodigue



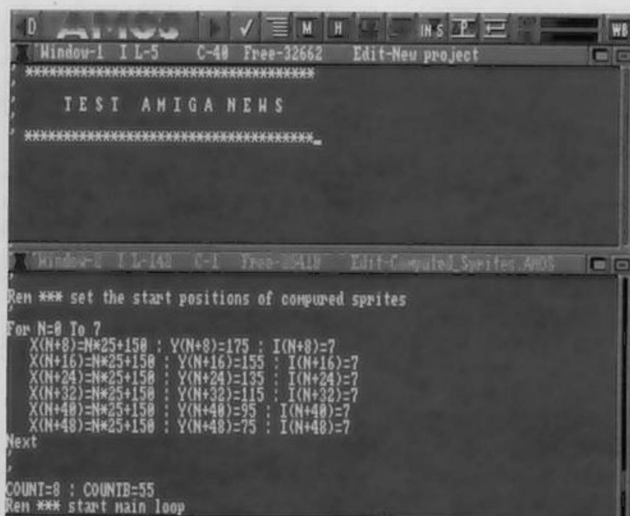
Non content d'avoir sorti il y a quelques mois de cela une version pour débutant de son langage mystique, François Lionet nous en offre le symétrique: Amos Professional. Un nouveau ton est donné à la gamme de programmation distribuée par Europress SoftWare.

A une époque où SAS Institute arrive enfin à vendre un package C haut-de-gamme, Lionet le Lyonnais fait évoluer son langage vers l'excellence. La grande question peut alors se poser: le Basic est-il en phase de renaissance? Avec cette version on ne sait plus, car Amos n'a de Basic que le nom. En effet, le nombre de fonctions, suppléé par un environnement complet, ne laisse plus la place à l'improvisation. La nouvelle version risque de remettre en question bien des à-priori envers un langage trop souvent considéré comme un jeu. Je vais donc essayer de décortiquer l'enveloppe, avant de m'attaquer au contenu.

Packaging DeLuxe

Le coffret Amos Professional 1.0 offre six disquettes pleines à craquer et un épais manuel glacé. Avec le manuel on est loin de l'austère présentation des mille et un guide du Borland C++ 3.0. La mise en page, claire et parsemée d'icônes pour diriger le lecteur, est d'une clarté exemplaire, même pour un texte en anglais. Cet *User Guide* apparaît très vite comme la pierre angulaire de l'édifice professionnel d'Amos. En effet, à l'inverse de ce que furent les manuels précédents des versions *Amos lambda*, on nous accorde ici de nombreuses informations techniques, comme notamment les structures assembleurs des Banks. Les fonctions sont classées par chapitre recouvrant un thème précis de programmation. On peut alors tout savoir sur l'affichage écran, ou sur la gestion des entrées-sorties. Un index spécifique aux commandes est inclus. Celui-ci s'avère être bien pratique, car non content de lister les commandes avec leur numéro de page de référence, il offre un résumé abrégé du rôle de l'instruction, au cas où le sens sémantique ne sauterait pas tout de suite aux yeux. Un rappel des têtes de chapitre est fait en bas de chaque page afin d'effectuer une recherche rapide du thème désiré. On a appliqué la même règle, mais cette fois ci en haut de page, pour indiquer sous forme réduite les numéros de chapitre et de sous-chapitre. On trouve également des notices explicatives pour les divers accessoires adjoint à Amos. Il est dommage qu'un certain nombre d'utilitaires ne soit pas documenté, même si ceux-ci ne soulèvent réellement aucun problème d'utilisation *(d'ailleurs comme tous, en général)*. Un manuel supplémentaire est fourni pour décrire les applications offertes en supplément. Il ne fait donc pas de doute que Mel Croucher et Stephen Hill, les rédacteurs de ce roman-fleuve, se sont appliqués tout particulièrement à le rendre le plus clair, précis et convivial possible. La pratique montre en effet qu'il est facile de s'y retrouver. Même si sa vocation n'est pas d'initier, et d'ailleurs tel n'est pas à-priori le but, il apparaît être un outil de travail précieux.

Les disquettes fournies, ce même sens du devoir accompli ressort. En effet, si la seule disquette système se suffit à elle-même pour faire fonctionner Amos, un programme d'installation, ma foi bien agréable, vous permet d'installer l'environnement de programmation sur votre disque dur. Saupoudré d'un peu de musique et d'effet sonore (une voix inoubliable vous sussure à l'oreille "Amos Professional") à l'image d'Easy Amos, il vous prend par la main, et vous évite bien des surprises. Attention, le programme d'installation inscrit vos nom et numéro d'enregistrement sur la disquette. Il est plus prudent de faire une copie de la disquette système avant d'installer. Cela pourrait vous éviter bien des désagréments. Vous commencez par donner la langue de votre pays, ceci afin de configurer le système en fonction de votre clavier. Pas moins de treize types de clavier sont reconnus, et, fait amusant, il y a écrit Français, et non pas French. On passe ensuite à l'installation. Un magnifique requester vous permet de désigner le lecteur destination. Une fois cela fait, un panneau vous donne la possibilité de moduler l'installation. En effet, Amos fait, une fois tout installé, 4 271 485 octets. On peut alors choisir d'installer seulement une partie. Pour cela on se limite au choix d'un certain nombre de disquettes parmi les six. Vous êtes informés à tout moment de la taille requise pour l'installation souhaitée et de la place disponible sur le disque destination. La faculté existe de changer de disque à tout moment si l'espace vient à manquer. Une fois lancé, le programme d'installation donne, à l'aide d'une jauge et de messages claires la progression de la mise en place de l'environnement. Enfin, on vous précise dans quel chemin trouver Amos Professional. Il est toujours possible de relancer le programme Install pour compléter votre environnement avec des données que vous n'avez pas jugé bon d'installer au départ. Programmé en Amos, l'install laisse déjà présager de bonnes surprises, tel le look général de l'interface.



The Amos Desktop

Une fois mis en route, le programme quitte le système graphique WorkBench pour mettre en place son propre environnement. Si les grands principes de l'ergonomie tout à la souris sont conservés, leur profil général prend une nouvelle mesure. En effet comme ce fut le cas dans les versions ultérieures, F. Lionet a tout reprogrammé. Une sorte de système dans le système. Le pointeur souris est différent, les menus sont différents, les fenêtres sont différentes. Ici on met en oeuvre plus que jamais le design 3D qui caractérise de plus en plus les applications sous Amiga.

A l'inverse de ce que l'on avait dans les versions antérieures, Amos offre la possibilité d'ouvrir plusieurs fenêtres d'édition, ce qui permet de travailler en même temps sur plusieurs programmes. On peut aisément se balader dans ces diverses fenêtres et les modifier grâce à la souris ou à des raccourcis claviers. Il est alors très facile d'aller chaparder des routines dans d'autres listings pour les inclure dans vos réalisations actuelles. Maintenant, les fonctions sont toutes présentes sous forme de menus conventionnels. Pour plus de commodité, une barre





d'icônes permet d'accéder aux commandes les plus importantes (qui reviennent le plus souvent), comme par exemple pour lancer l'exécution du programme, ou encore pour indenter le listing. Mais on n'a plus la double barre de dix cases équivalentes aux touches de fonctions. Une intéressante icône nous donne à tout moment, sous forme d'un graphique, l'état d'encombrement de la mémoire Chip et Fast. Un bouton permet de relancer le multitâche, et de repasser sous WorkBench. Un autre commute le mode édition en mode commande de ligne. Pour les afficionados du clavier, toutes ces fonctions sont doublées. Si les touches de fonction sont mises largement à contribution *(on retrouve des mécanismes des anciennes versions)*, le clavier entier est impliqué dans l'éditeur. Vous pouvez vous même le corrompre en assignant une touche à une macro. En effet, nouvellement implantée, la fonction macro permet d'enregistrer des séquences de caractères ou de commandes, ceci afin de permettre une plus grande optimisation de votre travail. Dans la même optique il vous êtes possible d'attacher le lancement des programmes Amos dans un menu spécifique. Les utilitaires principaux sont d'ailleurs contenus dans le menu "User". On peut ainsi les appeler à tout moment, sans avoir recours à un chargement par requester, et à une commande "Run". Le même système a été retenu pour les accessoires. La configuration d'Amos se fait par un menu qui lui est entièrement consacré. On peut pour ainsi dire tout modifier. Que ce soit la résolution, la fonte système employée, ou le placement sur l'écran de l'éditeur. Les modifications touchent à l'éditeur et à l'interpréteur, mais également au timing d'une fonction autosave intégrée, ou encore à l'affectation de touches à une fonction. Multiples, ces changements prouvent à quel point Amos a été programmé de façon très modulable. Il est loisible de métamorphoser complètement l'environnement de travail. On trouve aussi une fonction de recherche/remplace du type de celle que l'on retrouve dans bon nombre de traitements de textes *(distinction caractère majuscule ou minuscule, recherche en arrière)*. La fonction de block est plus facile à mettre en oeuvre. Une fonction Undo est accessible. Celle-ci est doublée d'une commande Redo qui permet de revenir sur l'Undo. Ces deux commandes ne sont pas limitées à une seule entrée. Il y a également une fonction Info qui donne l'état exact de la mémoire, l'occupation du programme en cours, la place utilisée par les banks, le nombre de lignes ou d'instructions.

La maîtrise de l'espace

Trois autres commandes significatives sont à souligner. La première concerne l'insertion de code assembleur dans un listing. Il suffit de créer une procédure, de se placer dessus, et d'invoquer "Insert Program". Le code est alors inclus. Son appel se fera par la procédure, et le passage des variables par les registres machines (DREG() et AREG()) ou par un empilement des données à partir d'une adresse contenue dans le registre d'adresse A3. On peut toujours charger le code par un BLOAD dans une bank. Le manuel est par ailleurs assez généreux sur ce domaine. Ensuite, la deuxième commande est celle qui permet de tester le programme afin de savoir si celui-ci est compatible avec la version 1.3 d'Amos. Cela permet d'assurer une certaine compatibilité, à condition de s'en tenir au jeu d'instructions 1.3. Une fois la commande appelée, la ligne d'information vous indique si oui ou non le programme est compatible. Si une instruction n'est pas implémentée sur Amos 1.3, l'éditeur vous indique celle qui est mise en cause. Enfin la troisième commande est l'apparition d'une help. Il est possible, comme heureusement on le voit de plus en plus, d'invoquer une aide. Il suffit de se placer au début de l'instruction et d'appuyer sur HELP, de cliquer sur le H de la barre d'icône, ou encore de passer par le menu "Help". On vous donne alors le synopsis de la commande et une courte description de son usage. Bien que moins jolie que l'aide du Lattice 6.0, ou moins complète que celle de Turbo C sous PC, elle est bien pratique, et évite de se référer sans cesse au manuel. On peut également faire une recherche par thème.

L'inévitable mode direct est toujours là. En effet, il est possible de rentrer des commandes à partir d'une sorte de Shell, mais ce mode a subi quelques modifications. On a aussi ici une barre d'icône pour simplifier l'appel de certaines fonctions en mode direct (le chargement ou la sauvegarde d'une image IFF, le catalogue d'une disquette, etc.). Il est possible de dévier l'action des commandes de la fenêtre directe vers l'écran programme, et vice-versa. On peut par exemple, faire un "print" dont le résultat va s'afficher dans la fenêtre direct. La hauteur de la fenêtre peut être modifiée, et il est possible de faire coulisser celle-ci verticalement. La jauge d'état de la mémoire est toujours présente, ainsi que l'icône d'appel à WorkBench. Par contre, les fonctions d'aide ne sont pas disponibles.

Passez commande

Attardons nous maintenant, et de façon informelle et incomplète, sur le nouveau capital de commandes offert par Amos Professional. C'est d'abord les mathématiques qui m'ont fasciné. Conscient d'un reproche souvent formulé à son encontre, Amos s'est revêtu d'une possibilité de calcul en double précision pour les nombres réels. Il s'agit ici d'une commande *Set Double Precision* qui évite certains des inconvénients de l'arrondi un peu facile, mais difficillement supportable dans des calculs très pointilleux. Les grincheux matheux n'ont qu'à bien se tenir maintenant. La fonction *Read Text (et non pas Read Text$ comme l'indique de façon erronnée le manuel)* permet d'afficher un texte ascii dans une fenêtre. Amos se charge alors de gérer le déplacement du texte afin de le lire *(un peu comme le fait More, mais en moins sophistiqué)*. Le texte peut être soit récupéré en mémoire, soit chargé à partir du disque. Cela peut particulièrement s'avérer utile par exemple pour mettre une aide dans un programme. La gestion des banks mémoires a été étoffée. On trouve la possibilité d'effacer d'un coup toutes les banks *(par Erase All)*, de n'effacer que les banks dites temporaires *(Erase Temp)*, ou encore de modifier la taille d'une bank *(Bank Shrink)*. D'autres fonctions permettent encore d'établir des relations entre les banks de différents programmes présents alternativement en mémoire, telle l'utilisation d'une bank appartenant à un accessoire.

La fonction *Screen Mode* permet de connaître la résolution actuelle effective. Les codes de renvoi sont ceux utilisés pour créer une fenêtre sous intuition ($8000 pour le mode 640 points). C'est bien pour ceux

qui ne savent jamais où ils sont. Les animations sont gérées par Amos. Oui, vous entendez bien, Amos sait lire et animer des fichiers anim compressés type 5 (ceux de DPAINT). La fonction "Iff Anim "amos.anim" to 1" réalise le chargement de l'animation et exécute son déroulement. Rajoutez à cela quelques fonctions de gestion, comme par exemple celle qui autorise l'affichage d'un segment de l'animation, et vous faites mieux qu'AmigaVision. Amos se commute automatiquement dans le mode écran de l'animation. En ce qui concerne la musique, hormis la gestion des traditionnelles music banks, Amos reconnait les modules issus de soundtracker et de Med. Pour cela on a des instructions spécifiques à la gestion des morceaux. La commande Med Load permet de charger en mémoire un morceau. Med play fait jouer la fanfare.

On avait des langages spécifiques aux menus et aux sprites (AMAL), maintenant on a un langage spécifique aux boîtes de dialogues, radio-boutons et autres petites gâteries: l'Interface. Il s'agit d'un langage intégré dans Amos sous forme de chaîne ascii, qui permet de créer et de gérer des éléments d'interface graphique. Par exemple, je veux une boite de dialogue avec un bouton pour dire Oui et un pour dire Non. Amos va gérer, non seulement le graphisme de celle-ci, mais encore les actions opérées dessus, et vous renverra simplement le résultat de l'opération. C'est littéralement délirant. Les éléments graphiques sont entrés sous forme de banks, ressource, et reçoivent un chiffre d'identification (ID). Le langage permet de décrire la forme de l'interface, d'en placer les éléments, d'y affecter un état, et d'attendre le choix de l'utilisateur. Il s'agit là vraissemblablement d'une extension utilisée par Amos lui-même pour gérer son interface. Rien à dire, sinon qu'il est encore une fois assez difficile de débugger un programme Interface. Mais que diable, le plaisir est là. Décrire ici toutes les fonctions dépasserai de loin la taille d'Amiga News. Il faut le voir, pour le croire.

On trouve une instruction Disc Info$ qui donne le nom et l'espace libre sur un disque. Include permet d'insérer un programme Amos comme on le pratique en C. La gestion des entrées-sorties est également exceptionnelle. Hormis le port série déjà bien géré dans la version 1.3, on trouve une gestion du port imprimante et du port parallèle. Que se soit SER: ou PAR: on peut aussi bien recevoir qu'envoyer, arrêter ou surveiller. *Parallel Status* va nous donner l'état actuel du port parallèle, à savoir par exemple si l'imprimante travaille ou est en attente d'informations. L'imprimante n'est pas en reste, car il est possible de se servir des drivers workbench, et d'envoyer les séquences standardisées d'impression. La commande *Printer Dump* par exemple permet de faire une hardcopy. Quelque que soit le port, toutes les commandes et informations sont accessibles. Il n'y a rien, franchement rien à jeter. Et comme on ne s'arrête pas là, on va trouver également des fonctions pour gérer ARexx. Je n'y connais pas grand chose en la matière, mais il me semble que l'on peut recevoir et envoyer des ordres par l'intermédiaire d'ARexx. Visiblement pour connaisseur. En tout cas même *Maurice* on ne l'a pas oublié.

On trouve aussi une ribambelle d'instructions pour gérer les librairies, les devices, et tout ce qui fait le charme du système d'exploitation de l'Amiga. Cela va de la fonction d'ouverture de librairie à l'utilisation d'une fonction de librairie avec son appel par offset. Il semble même que les structures n'ont pas été oubliées.

Amos Developement Kit

En plus de toutes ces fonctions, Amos a su s'entourer d'une fine équipe d'utilitaires (par ailleurs tous écrits en Amos) pour faciliter, organiser et mettre en oeuvre les diverses facettes de ce langage. Cela va du classique éditeur de Bob et de Sprite au concepteur de menus. Certains ont connu des liftings. Tel est le cas du Sprite Editor qui gagne en souplesse et en puissance. D'autres ont disparu, tel le convertisseur de module soundtracker en banks Amos Music. Enfin des petits nouveaux ont vu le jour. Ainsi Disc Manager (présent sur Easy Amos), gestionnaire de fichier type DiskMaster ou Opus Directory, permet entre autres de formatter et de copier des disquettes, de visualiser des images et anims IFF, de détecter les fichiers Amos, etc... Cet utilitaire réjouira tous les flegmards du CLI. On trouve également le Sample Bank Maker qui permet de travailler les Samplers issus de digitaliseur. Hérité également d'Easy Amos, l'Amos Monitor, sorte de débuggeur, permet de visualiser pas à pas l'exécution d'un programme. On est loin de la puissance de certains débuggeurs, mais la convivialité de celui-ci ne laisse courir aucun doute sur l'utilisation intensive que l'on pourrait en faire. En effet, une fenêtre en réduction donne une image de l'exécution du programme, et peut être agrandie plein écran afin d'apprécier de visu le résultat. Plusieurs vitesses d'exécution sont possibles, ainsi que la surveillance du contenu des variables. Chaque instruction exécutée est signalée sur l'écran au sein du listing qui se déroule devant vos yeux émerveillés.

A côté de cela on trouve les inévitables exemples. On a d'abord les projets de grande envergure fournis clef en main. Ils se trouvent sur les disquettes productivity. On a ainsi quatre jeux et un gentil petit gestionnaire de fichiers. Tous ces programmes sont de bonnes factures, et montrent bien ce dont est capable Amos avec un minimum de programmation. Pour mon compte j'ai bien aimé le jeux Block Out, qui est une sorte de Tetris amélioré. Le petit manuel supplémentaire fournit d'ailleurs des informations sur l'utilisation et les points intéressants de programmation de ces logiciels. On trouve aussi des exemples. Alors là c'est étonnant. On a d'une part le tutorial, qui traite de certains points, notamment d'AMAL et d'Interface. Mais on ne s'arrête pas là, et plus de 80 examples sont fournis. Tous les thèmes du manuel sont traités par l'exemple. Vraiment, rien à dire. Si on ne comprend pas avec tout cela, on ne comprendra jamais. Il vous faudra bien plus d'une après-midi pour accorder quelques secondes à chacun d'eux.

Vers une Happy-End

Amos apparaît donc de plus en plus comme l'un des langages incontournables sur Amiga. Non heureux d'être un créateur de jeu, il s'impose de plus en plus comme un langage multi-applications. Le soin apporté aux fonctions, leur diversité et leur complémentarités, montrent bien l'importance de la dynamique Amos. Ce langage apparaît de plus en plus comme le langage multi-média sur Amiga. Il est difficile de lui trouver des défauts, à part peut-être son interfaçage hors norme Commodore. Le packaging une fois encore est d'une exceptionnelle qualité. Le seul reproche est encore une fois la non francisation du produit. Il est dommage qu'un programme d'origine bien française ne sorte pas directement dans la langue de Molière. Une fois de plus c'est au mépris des lois en vigueur dans notre pays que le logiciel va être distribué. Remarquez, la francisation prend un peu de temps, et il est dommage de se priver d'un tel joyau pour une petite question de linguistique. Il est également regrettable qu'il n'existe pas de club Amos en France comme c'est le cas dans beaucoup de pays. Il y a bien là des contrastes difficiles à supporter.

Gilles Bihan

(Merci à Hervé pour l'effet de catharsis)

Conclusion

Il n'en reste pas moins qu'Amos Professional est à posséder absolument, que vous soyez programmeur débutant ou averti. L'outil est parfait. De nouvelles versions d'Amos Compiler et d'Amos 3D sont prévues, et devraient sortir incessamment sous peu. En voyant cela, je frémis à l'idée de ce que pourrait encore nous inventer Monsieur François Lionet.

Amos Professional est disponible en Angleterre depuis presque un mois au prix de 70 livres. **Nous attendons avec impatience la version française.**

Editeur: Europress Software,

Europa House, Adlington Park, Macclesfield, Cheshire, England SK10 4NP, (011) 4462-585-9333

Pixels fous et flashs du Caps Lock... le point de vue d'un PRO:

Nous aidant désormais dans la recherche de solutions pour les pannes hards de vos machines, la société SEREL donne des détails précis quant aux pixels fous envahissant l'écran de Francis Seveyrat (AmigaNews n°51, p70) et aux trépidations de la led du caps lock de Christian Batt (ANEWS n°49 p72).

Grâce à la coopération de SEREL, vos problèmes de matériel ("**hardware**") seront désormais plus souvent abordés dans cette rubrique permettant à de nombreux utilisateurs d'économiser des poignées de cheveux, du temps et de l'argent...

Pour le premier problème, il semble qu'il s'agisse d'un problème avec le bus de données. Les soupçons se portent: soit sur un circuit mémoire défectueux, soit sur la faiblesse d'un des 4 circuits TTL Latchs. Il s'agit des deux circuits de référence 74LS244 et des deux 74LS373 (la paire 74LS244 et 74LS373 s'occupant chacune d'un groupe de 8 bits du bus de données). Ces circuits valent moins de 3 francs pièce mais le problème principal de ce dépannage est leur remplacement (pas de support intermédiaire et soudure "double face"). Pour bidouilleurs avertis uniquement...

Le problème du Caps lock clignotant provient soit d'un microprocesseur clavier défectueux, soit d'une alimentation un peu faible. SEREL nous explique en effet que le clavier a besoin d'une alimentation de 5 Volts particulièrement précise (plus exigeant que l'Amiga lui-même) et ne supporte pas 1/2 volt de moins. Il faut donc commencer par vérifier à l'aide d'un bon voltmètre la tension de sortie en charge de l'alim (Amiga connecté et allumé).

Les alims pour 500 et 600 sont "complètement interchangeables"

AmigaNews,

Dernièrement, j'ai acquis une extension de 1.5 Mo pour mon A500 (WB1.3) mais lorsqu'elle fut installée, je me suis retrouvé avec un léger problème. En effet, depuis que ma mémoire est passée à 2 Mo, mon deuxième lecteur se met à délirer. Dès que j'insère une disquette, il se met en marche sans jamais lire ni s'arrêter. J'ai donc téléphoné à mon fournisseur en Angleterre (DUCHET COMPUTER, qui est d'ailleurs aussi aimable que sympathique), et le service technique m'a dit que cela venait de mon alimentation pas assez puissante (5 Volts, 2.5 Ampères). Est-il vrai qu'il existe deux sortes d'alimentations (5V-2.5A et 5V-4.5A)? Suite à ce problème, je me suis renseigné dans une boutique spécialisée dans les articles Commodore et la personne m'a garanti qu'il n'en existait qu'une sorte...

Christophe Martin (69)

Jérôme: Oui, il existe plusieurs types d'alimentation pour l'Amiga 500, de poids et de puissance variables. Les premières alims, avec un interrupteur central et un boitier relativement lourd, proposent 2.5 A de puissance de sortie et s'avèrent insuffisantes pour l'utilisation de multiples extensions (mémoire, disque dur, lecteur externe, etc...). Certaines séries se sont faites remarquer par leur médiocre construction et des défauts parfois mortels pour l'Amiga.

Heureusement, les modèles qui ont suivi en masse, bien que beaucoup plus légers de par le principe électronique utilisé (découpage secteur) sont mieux étudiés et proposent 4.5A en sortie. Ceci permet d'étendre raisonnablement les possibilités offertes par la machine. Si vous avez des doutes sur votre système, la puissance de l'alimentation est clairement indiquée sur le boitier. A noter que les modèles d'alimentation, malgré ce qui a pu être dit dans ces lignes, sont complètement interchangeables, même avec les alimentations fournies avec le 600. La seule restriction est la puissance requise en sortie.

Monsieur,

Dans le numéro de novembre 1990, Roméo Rapido décrit la possibilité de mettre sur un 500 une alimentation PC. Or, j'ai l'intention d'ajouter à mon 500 de nombreuses choses. Le problème est que j'ai peu de connaissances dans le domaine électrique. Pouvez-vous me donner l'emplacement des différents voltages sur la broche de l'alimentation de l'A500?

Jean Claude Bridier (17)

Jérôme: Si la mise en page a été bien réalisée, vous devriez trouver le schéma correspondant pas trop loin...

La note qui suit concerne les possesseurs de 2000 voulant effectuer le même genre de montage sur leur machine adorée. Le 2000 a besoin d'un signal d'interruption supplémentaire (100 Hz) qui va de l'alimentation à l'un des 8520. Ce signal, à moins de construire un petit montage électronique adapté, n'est pas disponible sur une alimentation PC. La solution rapide, donnée par SEREL est de simplement modifier la position du jumper J300 de la carte mère qui permet à celle-ci de récupérer les 100 Hz sur le circuit Agnus. De petits problèmes peuvent parfois se poser dans ce type de configuration, dû notamment à la différence entre les signaux fournis par l'alim standard du 2000 (signaux carrés) et l'ersatz proposé par Agnus (pics), et au risque de la modification du signal par un programme aux manières un peu rudes...

Cher A-News,

J'ai fait l'acquisition d'une imprimante MPS 1270 il y a peu de temps. Malheureusement, faute de driver, je n'arrive pas à obtenir le meilleur de cette jet d'encre. Pourriez-vous m'en indiquez un?

Boris Szymanski (08)

Jérôme: Indiqué par un utilisateur de la même machine que vous, il s'agit du driver EPSON FX85 qui devrait suffire largement...

Modelisation

J'aimerais savoir s'il existe un logiciel 3D capable à partir d'images scannérisées d'un même objet de le reconstituer et ce, en partie ou partiellement, puis de le retravailler en mode filaire. Je vous demande ceci car j'aimerais pouvoir modéliser assez précisément un corps humain.

Michel Bourdier (41)

Jérôme: Il semble extrêmement difficile de générer un volume 3D à partir de simples images digitalisées, même prises sous des angles de vue différents et sans autre matériel qu'une simple caméra ou un appareil photo. Ce genre de technique est utilisé, par exemple, en reconnaissance des formes ou vision 3D pour la robotique, à l'aide de plusieurs caméras calibrées, accompagnées parfois d'un système laser asservi (projection de séries de points lumineux dans l'espace 3D et détection de leurs positions à l'aide d'au moins deux caméras). Ces méthodes nécessitent un calculateur puissant et un calibrage excessivement soigneux du système optique pour obtenir un modèle précis dans un temps de réponse raisonnable. Dans le domaine médical, nous avons connaissance d'un programme développé par un Amigaphile passionné et toulousain de surcroît qui arrive à générer des images 3D à partir des informations produites par des tomodensitomètres médicaux (sorte de "scanner" faisant des coupes virtuelles d'organes vivants). L'image 3D de l'organe est reconstituée après le traitement des images 2D correspondantes aux coupes successives de l'organe, à différentes profondeurs.

Nous ne connaissons donc pas de logiciel sur Amiga susceptible de concrétiser vos voeux à partir de simples images externes de l'objet. Par contre avec des moyens nettement plus onéreux, ce genre de modélisation est courant dans certaines industries. Il faudrait essayer de "récupérer" des fichiers d'images 3D de chez eux...

Salut à vous!

C'est à peine croyable, même en téléphonant à Commodore France, et malgré ce qu'a dit son directeur dans l'autre revue sur Amiga, il n'y a rien de prévu encore pour le **CDTV**.

Toutes les commandes concernant la machine sont bloquées depuis six mois (dixit Commodore marketing,SAV, etc...).

On nous prend vraiment pour des nases!

Commodore est-il vraiment en difficulté financière ou dépense-t-il trop pour soutenir le PSG, ne pouvant satisfaire nos commandes depuis trop longtemps en attente? La question se pose! Ils doivent répondre.

Quant à la pub faite il y a quelques temps sur le CDTV nous vantant le WB 2.0, n'oublions pas que le système de cette machine est la version 1.3!

Mais cela n'est pas tout !

Les logiciels annoncés par CBM France ne sont pas prêts de voir le jour en France sauf peut-être en 93 et encore. Seules les sociétés comme **CIS** ou autres nous en fourniront peut-être avant la fin de l'année (**SCALA** est prévu pour le CDTV).

Si nous ne faisons rien, si Commodore ne fait rien, le CDTV est mort-né, ne l'achetez plus même avec 1500 FF de réduc.

Crions donc tous ensemble pour que quelque chose bouge enfin dans ce monde informatique dans lequel seuls les journaux ont le droit de gueuler!

Je demande donc à toutes les associations, tous les particuliers, toutes les boîtes, de téléphoner à Commodore, et de faire entendre leur voix!

New Progman

Bruce: Vous ne dites pas quels produits vous avez commandés, mais il est vrai qu'ici nous attendons un clavier de CDTV depuis fort longtemps, Commodore ayant eu des "problèmes d'approvisionnement".

D'un point de vue négatif, les publicités inexactes de Commodore France sont regrettables, mais ce ne sont pas ces détails-là qui décideront de l'avenir du CDTV. Vous verrez sur les pages News que le prix du CDTV a encore baissé et que cette machine devient plus abordable (moins de 3000F, ou moins de 4000F avec clavier et lecteur). Le prix de l'extension CDTV pour Amiga 500 est raisonnable, lui aussi. Vous verrez également dans ce numéro, qu'en Angleterre le nombre de titres disponibles est en croissance régulière. Il est évident que la liste de titres francophones restera restreinte tant que le nombre de CDTV vendus en France restera limité. Mais il est possible que nous voyions l'année prochaine la sortie d'une nouvelle version avec chipset AGA, disque dur, et lecteur CD plus rapide, qui donnera au système CDTV toutes ses chances pour devenir le numéro un incontesté de ce nouveau genre de machines.

Tout de même, j'aurais envie de dire à Commodore France qu'il est primordial de voir sortir rapidement au moins une encyclopédie en français pour CDTV. Je ne comprends pas que qu'un tel produit n'existe pas depuis déjà longtemps. Pour le parent qui hésite avant l'achat, c'est un argument de vente qui aurait beaucoup de poids. Le code de la route c'est bien, mais...

Enfin, je ne vois pas trop à quoi cela servirait que tout le monde prenne le téléphone pour engueuler Commodore. Il ne faut pas confondre Commodore avec sa maman. La prochaine fois, ayez la gentillesse de nous écrire avec plus de précision.

Amigamis,

Voilà quelques lignes qui j'espère, contribueront à mettre en garde les futurs acheteurs d'un ordinateur pendant les fêtes.

En effet, la période de Noël est généralement synonyme d'offres fracassantes dans tel ou tel magasin. Soyez vigilants, et avant de vous lancer dans un investissement important, renseignez-vous sur le mode de fonctionnement du S.A.V.

Je m'en vais vous conter la fantastique histoire d'une incroyable arnaque:

Au mois de juin 92, mon Amiga tombe en panne. Symptômes: des caractères se répètent indéfiniment lorsque j'appuie sur une touche. Ce phénomène est peu gênant au début, car très ponctuel. Au bout d'une semaine, c'est le délire total: le clavier ne répond plus, ni la souris, jusqu'au gourou final et miséricordieux. Après avoir testé le clavier chez un ami, je constate que celui-ci fonctionne parfaitement, ainsi que ma souris. L'unité centrale étant encore sous garantie, je l'emmène au SAV du magasin où je l'ai achetée: AMIE, Bld Voltaire à Paris. Nous sommes alors le 29 juin. La réparation est prise en charge et le réparateur m'assure qu'il me rendra mon Amiga la semaine suivante, bien qu'il ne sache pas du tout d'où peut provenir la panne.

Je reviens deux semaines plus tard, et rien n'a été encore fait. Pire, le réparateur n'a même pas jeté un oeil sur ma machine! En forçant un peu la voix, je réussis à faire diagnostiquer mon Amiga immédiatement. Résultat: on ne peut rien me dire! Le réparateur pense que mon lecteur interne a grillé (il ne boote plus), et me demande d'amener mon clavier (au cas où...).

Je reviens donc une semaine plus tard, avec le clavier pensant que le problème a été en partie résolu. Et bien non! Rien de neuf. Les responsables argumentent la chose en me disant qu'ils attendent un arrivage de lecteurs internes. Ils me demandent de rappeler la semaine suivante. Nous sommes alors dans la dernière semaine de Juillet.

Lorque je rappelle, on me dit que jusqu'au mois de Septembre, il n'y a plus de réparateur Amiga, pour cause de vacances... C'est le comble. Je dois donc attendre encore plus d'un mois! J'ai beau raconter ma belle histoire, il n'y a rien à faire.

Au mois de Septembre, je vais directement au magasin. A mon arrivée, grande surprise: tout a été déménagé, les ordinateurs du SAV sont empilés les uns sur les autres... Je reconnais le mien, et demande où en est la réparation: TOUJOURS aucune avancée. Rien n'a été fait, même pas un devis! C'est après une "bonne grosse colère" auprès du responsable du magasin que celui-ci me promet que tout sera réglé dans les trois jours suivants.

Et le miracle a lieu... ou presque! En effet, on me rend mon unité centrale, mais pas le **clavier**! Et oui, la prise en charge du clavier n'a pas été notée... Alors disparu? Oui, et une autre "grosse colère" me permettra seulement de récupérer un clavier poussiéreux qui traînait par là, le mien n'ayant pas été retrouvé.

Bilan: je récupère mon Amiga le 15 septembre 92 avec un clavier qui fut difficile à nettoyer! Ainsi, il aurait simplement fallu trois jours et un peu de bonne volonté pour réparer mon Amiga alors qu'on m'a fait patienter deux mois et demi. La panne était

triviale, c'était un 8520 qui avait grillé, et c'est tout.

Que faire contre de tels abus? Quels recours y a-t-il? J'ai bien peur qu'il n'y en ait aucun. Alors soyez vigilants. Cette (mauvaise) expérience m'a montré qu'il faut toujours insister pour être satisfait, et ne pas faire confiance en la bonne volonté de vos interlocuteurs, surtout lorsque leur principal souci est de vendre. Je ne voudrais pas généraliser, mais après la lettre parue dans le n°51 (concernant la FNAC), il semble qu'un SAV sérieux soit chose rare dans la micro-informatique.

Paul Redondo (91)

Jérôme: Nous avons, bien entendu, appelé la société AMIE. Celle-ci nous a confirmé que le déménagement du service SAV pendant la période estivale a effectivement bouleversé son organisation générale. Il m'a été ensuite murmuré que, fonction de l'humeur de certains clients, l'efficacité du service offert pouvait subir quelques engourdissements malgré la saison chaude.

*Ayant déjà eu l'occasion de travailler dans un magasin (pas d'informatique (mal)heureusement) pendant un an et demi, il est apparu effectivement que les situations les plus délicates ne se sont **jamais** résolues concrètement et rapidement ni par des cris ni par la violence, même justifiée, (sauf quand toute la stratégie diplomatique a échoué, l'utilisation d'un bazooka devenant alors indispensable). Ces manifestations d'humeur ont tendance à bloquer votre interlocuteur plutôt que de le persuader de considérer le réel problème que vous présentez (attendre 3 mois le changement d'un 8520...). Dans ce genre de circonstance difficile où l'envie de distribuer des baffes est omniprésente même chez les plus calmes des clients, la patience et le "self-control" sont de rigueur. Il ne s'agit pas, évidemment, de se laisser raconter n'importe quoi. De la fermeté et de la ténacité dans un cocon de bon sens et de politesse sont salutaires pour bien des litiges qui, dans quelque commerce que ce soit, arrivent tôt ou tard. Enfin, si vous n'étiez pas intervenu bruyamment, votre Amiga serait peut-être encore sous une pile monumentale de machines...Qui sait? Un commerçant dépend de ses fournisseurs qui dépendent à leur tour de constructeurs ou d'importateurs. Si un maillon de la chaine se rompt, c'est le client qui trinque "en bout de chaine". La différence entre les bons commerçants et les mauvais se dessine alors sur la façon de résoudre ces litiges...*

En matière de SAV, SEREL nous informe que même si votre machine est sous garantie (dans la limite de l'année réglementaire), vous n'êtes pas obligé de faire exécuter le dépannage par votre revendeur si vous doutez de ses qualifications et si vous craignez de devoir attendre plusieurs semaines avant de récupérer votre Amiga. Vous pouvez faire appel au service de dépannage de SEREL ou d'autres spécialistes, gratuit pendant la période de garantie, en tenant compte toutefois des frais d'expédition de la machine.

Cher AmigaNews,

Cette lettre a été envoyée à Power Computing au début du mois de Novembre 1992.

Monsieur,

Le 6 septembre **1991**, je vous passais commande de 4 Méga-octets de RAM Static Column pour Amiga 3000.

J'avais bien précisé et par téléphone et par courrier qu'il s'agissait de Static Column et non de Page Mode.

Le 3 octobre 1991, je reçois votre colis: vous m'aviez envoyé de la RAM Page Mode. Je téléphone chez vous et on me dit de vous renvoyer les RAMs pour échange, ce que je fais aussitôt.

Le temps passe et aucune nouvelle de vous.

Fin décembre, je vous téléphone: il vous est impossible de vous fournir en RAM et je vous envoie une lettre d'annulation de commande et de demande de remboursement.

Plusieurs coups de téléphone et courriers plus tard, au mois de mars 1992: vous me dites que vous êtes prêt à me rembourser à condition que je fournisse la preuve que vous avez bien reçu les RAMs que je vous ai envoyé en décembre.

Le 26 mars, je vous envoie un double du récépissé.

S'ensuivent de nombreux coups de téléphone et à chaque fois c'est le même scénario: votre secrétaire écoute mon histoire, prend mes coordonnées et promet de me rappeler dans la journée... J'attends toujours.

Cela fait maintenant plus d'un an que vous me devez la somme de 2960 F. Non seulement je ne suis pas prêt de repasser commande chez vous, mais j'ai dissuadé un grand nombre d'utilisateurs AMIGA de le faire par le biais des associations et serveurs télématiques.

J'envoie des copies de cette lettre à Amiga News, Amiga DP, ATACOM, Amiga-New-Tech et Commodore Revue.

Amères salutations

Y. de Thieulloy (50)

Jérôme: Le gérant de la filiale française de Power Computing, Mr Toufik Eldada, appelé le 13 novembre nous a confirmé l'existence d'un problème avec Monsieur de Thieulloy. Il nous a d'abord argumenté que son client avait, "en réalité"(???), bien reçu de la Static Column et que, ayant trouvé un prix plus intéressant ailleurs, il a pris la décision de renvoyer la marchandise. Mr de Thieulloy répond que si cela avait été le cas, il n'aurait pas attendu le mois de décembre 1991 pour demander le remboursement de sa commande (4 mois après)!

Ensuite, Power Computing a reconnu que la façon dont le problème a été reporté systématiquement et ce, malgré l'insistance raisonnable de la victime, est loin d'être justifié.

*Power nous fait remarquer que, étant une société anglaise et non française, elle n'est redevable en **rien**, ni à ses clients français, ni à la justice française en cas de litige (?!?!?!) (sauf pour le chiffre d'affaires, le paiement des taxes et autres impôts). La seule restriction est l'application obligatoire de la **loi des 7 jours** relative, notamment, à la vente par correspondance (possibilité pour un client de refuser la marchandise pour quelque raison que ce soit, dans un délai de sept jours après réception).*

Le gérant a affirmé qu'il règlera ce différend dans les dix jours, n'ayant eu vent de son existence que récemment.

Vds imprimante Citizen Swift FT24 + Kit couleur 2000Frcs. Garantie 5 mois. Egalaement imprimante Epson LQ 550 + chargeur feuille à feuille 2300Frcs. TEL: 61.26.06.24

Vds pour A2000 DD quantum 105 Mo 3500Frcs. AmigaVision 500Frcs. Super Base III pro 500Frcs. Huit livres sur l'Amiga 500Frcs. TEL: 56.33.43.98 ap 19H.

Vds 1 genlock SATV GST 40 AYC avec adaptateur pour écran multisyncro 1390Frcs. TEL: 77.72.05.37

Vds original High Speed Pascal ppour WB 1.3 et 2.0. Prix 1200Frcs. TEL: 61.78.15.53 ap 19h.

Vds revues ANews du n° 09 au n°49 par années faire offre, revues LED électronique n°01 au n°38 par années faire offre, revues LED Micro n°01 au n°11 par années faire offre, revues éléctronique pratique n°56 au n°88 par années faire offre, revues radio plan n°423 au n°457 par années faire offre, revue Caméra Vidéo du n°06 au n°53 par années faire offre, revues Vidéo Pratique du n°06 au n°16 par années faire offre, Vds carte passerelle PC/XT avec Drive 5 1/4 cedée 1000Frcs. Vds ampli Elektor crescendo 2 X 140 Watt Hifi stereo 2000Frcs. Vds Prémpli correcteur Elektor prélude classe A pour 2500Frcs. Vds télécommande infra rouge 30 fonctioon Elektor maestro pour préampli prélude 2500Frcs. Vds camescope sony CCDV 200 très peu servi + NP22 + télécommande + DCP 88 letous 8500Frcs. TEL: 81.95.37.63'

Vds station digitalisation (digiview 4, Caméra panasonic, Statif Pro Rohen + éclairage, Digipaint). Equipement complet: recevez, installez, digitalisez sur votre 1084S, c'est tout! (cause vds 2001) Moitié prix 5000Frcs + conseils. TEL: 61.91.20.33

Vds pur A3000/ 25 MHz: 8 Mo de RAM format ZIP type static column 80ns (spécifique à l'amiga 3000/ 25 au niveau vitesse) : 6000Frcs + Real 3D logiciel version 1.3 pour pocesseur 68020/30/40 : 3000F TEL:6163.45.88 HB demander Marie-France.

Vds A3000 25 Mhz (DD 52 Mo; 3 Mo RAM)+ moniteur NEC multisyncro 4D (1024 X 768) couleur + genlock GST 2500 qualité BroadCast tous formats (Y-C; composite; Beta SP ; R.V.B) en E/S + moniteur vidéo 1084 SP stéréo (+Y-C 400 lignes) + ondulateur 400W 10 minutes d'autonomie + nb logiciels 3D & 2D. + souris laser, disks, ect...Le tout en état neuf: dépechez vous! (conditions interessantes) TEL: 61.34.94.31

Vds pour cause études: A2000 avec 3 Mo de RAM et DD HCD+ 52 Mo. Moniteur couleur multiscan 1960 avec carte multiscan sous garantie. Interface midi + digitalisateu de son perfect Sound. Scanner/ Photocopieur HD + Digiview 4.0. Nombreuses disquettes. L'ensemble 17000 Frcs à négocier. Demander DAVID au 73.35.57.47, ou laisser votre numéro de téléphone.

Vds A3000/ 25 Mhz, 3 Mo de RAM, 1 lecteur 3"1/2, MD Quantum 52 Mo. NEC 4D Multisynch 4D, 1024 X 768 lignes, 16' couleur. Moniteur couleur 1084 S PAL-Y-C, 640 X 400 14 couleur. GST 2500 Pro, Broadcast Béta (composants Y-U-V). Ondulateur 400W. Souris infrarouge 250 dpi. Turbo Silver3 + Terrain + Version 680 X 0. Matériel utilisé 6 mois. Crédit bail. TEL HB 61.34.94.31

Vds A2000 1992 syst 2.0 d'origine (superhires etc) + HD52Mg Q GVP fastrom 4.0 + 2 Mg (total= 3Mg) extensible 8Mg + écran 1084 + ATonce 8 Mhz, TBE et sous garantie valeur actuelle + de 13000 Frcs. Cédée au prix de 8000 Frcs. TEL 90.74.09.27

Vds pour A2000 carrte IBM-XT avec lecteur 5 1/4 + File Card de 30 Mo et une carte multi 1/0. Prix 900Frcs demandez Cécile au 48.59.38.97

V ds A2000 1.3 et 2.0, 5 Mo (1 CHIP), 1083S, 2 drivess internes, joystick, DD GVP SCSI 42 Mo plein de DP's, logiciels de PAO (80 polices CompuGraphics!), Graphisme, 3D, Jeux, Divers. 7500Frcs. Philippe: 67.58.17.76 (Montpellier).

Vds A3000 6 Mo de RAM - 120 Mo D/D. Parfait état- Unix- TEL: 63.41.74.04 Prix 20000Frcs.

Echange ordinateur de montage vidéo. Très simple à utiliser marque vidéonics contre magnetoscope ou A500 Valeur 3500Frcs. TEL: 63.41.74.04

Vds A1000 + lecteur de disquettes + sys de compatibilité IBM PC/ XT + caméra vidéo à tube + objectif + digitalisateur sonore (soft + hardware "future sound") + nombreux logiciels. TEL: 39.95.61.83

Vds A500 plus (2300Frcs), DD Archos + Quantum 120 Mo (3.400 Frcs), Ext RAM 4 Mo (1200 Frcs) Le tout sous garantie. TEL: 80.55.52.36

Vds A2500 (RAM 3 Mo; DD 40Mo) + DD MiniScribe 40Mo + Moniteur couleur 1084 + Scanner Golden image + Imprimante DeskjetPlus + ROM 2.04 installée + Logiciels originaux avec doc: PPage 2.0; PDraw 2.0; DPaint IV; MaxiplanPlus; LatticeC++ + Livres; acessoires; disquettes. L'ensemble 13000Frcs. TEL: 16.1.46.55.78.70.

Vds carte PC AT-286 pour DD GVP (AA500 ou 500plus) + windows 3.0 valeur 3400Frcs, Bradee 1200Frcs. Profitez en vite! Mr Hayart Philippe TEL: 26.70.90.75

Vds A3000 UX - 6Mo RAM DD QUANTUM 105 Mo + 2ième lecteur EXT + écran multisync (le tout encore sous garantie) + Rom Kernel Manuals + Lattice - SAS - C 5.0 + nombreux logiciels, DP,Docs. 2500Frcs TEL: 6216.14.52

Vds A2000B ROM 1.3 + 1083S + DD 52Mo +2 joy. + souris + tapis souris + 2 boites de rangement 150 disquettes + disquettes vierges + livres sue assembleur + 2 jeux ooriginaux + revues. Valeur: 9900Frcs. Vendus: 5000Frcs. Pavil Antonin, Co Charpentier, 3 quai Fernand Pouillon 78180 Montigny le Bretonneux. Tel: 30.43.10.53.

Vds A2000 (01-92) ROMS 2.0 et 1.3 + ext 4Mo + DD Quantum 52 Mo (09-92) + Atonce Plus 16 Mhz + 2lect. 3.5 et 5.25 + écran 1084S + iùprimante MPS1250 + Perfect Sound 3.1 + Digiview Gold 40 + Rom Kernel Manual + 2 joysticks + nbr.jeux et util. Prix: 15000Frcs. Mareck Wronecki 9 allée Gasston Vincent 57100 Thionville. Tel: 82.34.03.82 le soir.

Vds A3000UX- 6Mo RAM DD Qauntum 105 Mo + 2ieme lecteur Ext. + écran multisyncro (le tout encore sous garantie) + Rom Kernel Manual + Lattice - SAS C 5.0 + nombreux Logiciels, DP, Doc 25000Frcs. Tel: 62.16.14.52

Vds logiciels originaux: Amigatex + drivers (VA) 1500Frcs + Devpac2 200Frcs + Sim City 100Frcs et livres AmigaNews tech n°13 au 35 le tout 460Frcs + mise en oeuvre du 68000 150Frcs + P.A.O par la pratique 80Frcs. Frais de port 50Frcs. Tel: 73.84.86.11. Le soir.

Vds un genlock SATV GST 40 AYC avec adaptateur pour écran multisync. 1690Frcs. Tel: 77.72.05.37

Vds A2000 B.6 + change Kickstart 1.3 et 2.0 + A2630 (2Mo RAM 32 bits) + GVP série II 42 Mo + Denise ECS (productivity...) + 1084 + Tuner TV + 3'1/2 externe + doc et livres + cable minitel. Granié Jean 61.32.92.85

Vds HP PaintJet (imprimante couleur haut de gamme) avec cartouche neuve, excellent état, pour 50% du prix neuf soit 5000Frcs à débattre. CDTV + clavier + lecteur de disks + souris + 10 titres: 4000Frcs (Urgent: départ à l'étranger) Mr de Kat Robin rue Pinton 40460 Sanguinet. Tel: 58.78.61.71

Vds A2000 rev 6.4 WB 2.07, 2 Mo de chips carte GVP 322 + 9Mo de RAM 32 bits, DD 52 Mo, 2 lecteurs 3"1/2 interne, carte AVidéo 24 + AvAnim: 16000Frcs. Tel: 64.30.28.14 Ap 19h.

A 2000 1 Mo deRAM 1991 Kit HD Amiga A2091 SCSI/ Ext 2 Mo Ram 2DD 40 Mo. Carte Vidéo VDE (désentrelaceur) A2320. Ecran multisync Commodore A1950. Etat Neuf. Le tout 10.000Frcs. Tel:30.36.33.73. Tte la journée.

Vds 2000B/ 68010 + carte janus PC/ XT avec HD 20Mo (10 Mo PC, 10Mo Amiga) + 1084S + drive Ext. + Imprimante Star LC10 + montagne de jeux, dompub + langages programme (c, pascal, ass., superbase 4...) + doc développeur + Collection ANews. Le tout en ecxellent état. : 6500Frcs. TEL: 20.93.49.66 ap 19h.

Cause laser vds imp. Cannon BJ10 (360 DPI) + bac chargement automatique + driver + cable + cartouche + alim, le tout: 1700Frcs (en cadeau Page-Setter II démo et 50 CG Fonts DP). Vds carte MK II250Frcs. Jeux originaux avec doc (Monkey-Island, F19...) 100 à 150 Frcs. Echange PPage 23.0 + 50 CG Fonts contre PPM 2.XX. Cherche contacts sur Montpellier et ailleurs. Philippe: 67.58.17.76.

Vds A2000B + 1084S + 68020 + DD + 1lect. Int + 1 lect Ext. + Ext. 4 M + carte PC 286 AT de 1 Méga ext. à 4 + lect 5 1/4 + drivers cables de liason + lot disquettes Amiga PC. Le toout 13500Fcrs. Tel: 60.77.72.24

Vds logiciels en français "SWAP" (100Frcs), "KINDWORD 2.0" (200Frcs), "EXELLENCE! 2.0" (600Frcs). TEL: 67.36.61.58 (de 19h à 20h - demandez Alain)

Vds A2000 2.0 + 1.3 + écran 1083 S + 200 disks + livres + revues + joysticks. Etat neuf, garantie 1 an, prix 6500Frcs. Tel: 20.30.68.88. Le soir.

Vds DDq SCSI 5"1/4 Seagate 300Mo à 4000Frcs ou échange contre Syquest 88Mo + cartrouche. TEL: 42.29.87.70

Vds A 2000B WB 1.3 TBE: 4000Frcs. DD GVP SCSI 52 Mo + 2 Mo RAM + logiciels: 3500Frcs. Ecran 1084S ajout circuit péritel: 1500Frcs. Carte Flicker Fixer: 1000Frcs. ou le tout avec lect. en supp. à débattre 9000Frcs. Livraison possible sur région 77. Garantie 3 mois. Demandez YAN au 60.04.77.49 le soir.Vds A 2000 + écran 1084S + DD 50 Mo + carte AT + lect. 5"1/4 + joys + doc: 8000Frcs. Tel: 45.66.93.52 (75).

Vds A2000B H 1084S + DD52Mo + SCSI + lect 3"1/2 + Digitaliseur son + Int. Midi le tout 8800Frcs. Tel: 74.86.10.99 Lionel.

Vds A500 1Mo + carte ACC 68030/ 68882 cadencée à 33/ 50 MM2 (10 fois la vitesse de l'A500) + 512Ko RAM Statique 32 bits + DD GVP 52Mo + Digi son (perfect Sound 3.0) + Disks + loy. Prix: 8200Frcs avec Mon 1084S: 9600Frcs.Vds DD GVP Série 2 pour A500. Capacité de 52 Mo. TBE et très peu servi (cause double emploi: environ 20h) Prix 3300Frcs. Contacter Fréderic au 43.37.14.71 en sem ap 6h.

Vds divers logiciels et périphériques Amiga. Originaux avec boites et docs neufs. Prix interessants. Liste sur demande K.Ikhlef 20 ter Allées des Mélèzes 88380 Arches TEL: 29.32.76.38

Vds carte accéleratrice progréssive 68040, 14000Frcs; écran multisynch 1960: 3000Frcs; Syquest Ext 44Mo: 3500Frcs; TBE S/gar; Diskmaster, Page Flipper FX; livre de la vidéo, livre de l'Amigados; Tel: 31.86.66.71

Vds A500 1Mo + A590 20Mo + 2Mo l'ensemble 3000Frcs. Logiciels état neuf avec dooc. Française. Exellence 2.0, Compte Chéques, Volumn 4D Junior, PPage 2.1, Elan Performer, Profil Sonix 2.0, Demomaker pour A500 et A500+. Prix à débattre. Ecrire à Sadoine Jean. 76 Rue d'Hurlupin 59960 Comines. Enveloppe timbrée pour réponse.

Vds digitalisatteur audio complet pour tout Amiga avec logiciel de contôle 3350Frcs. Tel: (16) 44.22.01.70 ap 20h.

Vds A2000B + moniteur + lecteur externe 31/2 + carte AT commodore + DD GVP 52 Mo équipé de 2 MO RAM ext. à 8 + joystick + GFA basic avec compilateur + bible Amiga + Bible du Graphisme + boite de rangement (le tout neuf): 16000Frcs. Vendue: 10500Frcs. TEL: 28.49.54.93 ap 18h.

Vds Discoscopie + Amos 3D 250Frcs. Vds Devpac2 200Frcs (V.A). Vds Amigatex + Drivers 1550Frcs (V.A). Vds ANews tech. n°13 au 35 550Frcs. Vds livres Mise en oeuvre du 68000 + Programmeur handbook 300Frcs Tel: 73.84.86.11 le soir.

Vds A3000/ 25/ 100/ 6Mo + Digiview + Filtre Digigold Pro + PerfectSound + Imprimante LC10 couleur + Deluxe Paint IV + Manettes + Poss Unix + Portable PC Bull Micral is (8086, 2lecteurs 3"1/2) Tel: 39.76.93.57. Le soir ou laisser coordonnées sur répondeur.

Vds configuratioon A500 avec 2 drive, HD Prix: 6000Frcs à débattre collection ANews 1 à 44 300Frcs interface ndigiview originale + caméra + moniteur NB 1000Frcs coollection FISH 1000Frcs les 700 disks. Tel (1) 42.63.35.82 ap 20h ou laisser un méssage la journée.

Vds HardDrive pour A500 ou A500+. AutoBoot sur 1.3 & 2.0. 33Mo DD Seagate 138 N avec contrôleur SCSI pour 1500f. Tel à Richard au 84.22.86.23 [Richard ZANI 9, Rue de la Fontaine 90000 BELFORT]

Vds Delux Paint 4 Français avec facture, tous les manuels en Français, les 4 D7 d'origine & emballage d'origine + copies de sauvegarde & 5 D7 de graph de toutes résolutions pour 650f. Tel à Daniel au 1.48.52.76.59 [Daniel Rocha 5, Rue A. Franchot 94600 CHOISY LE ROI]

Vds Carte XT + Lect 5 1/4 1000f (à débattre). Lattice C V5.00: 950f. DevPac2: 250f. Hard CArd PCXT 40Mo Préférence Western Digital: 1850f (à débattre). Tel à Pierre au 91.49.87.17 avant 22:00. [Pierre ANDRAC Res la SAlette Bt E 108, Av d'Haiti 13012 MARSEILLE].

Vds 4Mo RAM Static solumm (OKI M5 14402 - 80Z) pour Amiga 3000. Valeur entre 2000 & 2400 vendu à 1500f. (Mem 10-20% plus rapide que les mem mode page). Cédé avec le soft SetRamsey de Nick Witsen qui augmente les performances du 3000 avec ce type de mem. Tel à Simon au 73.90.76.16.[Simon GRIS 10bis, Av Marechal Leclerc 63000 CLERMONT FERRAND].

Vds HardDrive pour A500 ou A500+. AutoBoot sur 1.3 & 2.0. 33Mo DD Seagate 138 N avec contrôleur SCSI pour 1500f. Tel à Richard au 84.22.86.23 [Richard ZANI 9, Rue de la Fontaine 90000 BELFORT

Vds Delux Paint 4 Français avec facture, tous les manuels en Français, les 4 D7 d'origine & emballage d'origine + copies de sauvegarde & 5 D7 de graph de toutes résolutions pour 650f. Tel à Daniel au 1.48.52.76.59 [Daniel Rocha 5, Rue A. Franchot 94600 CHOISY LE ROI

Vds Carte XT + Lect 5 1/4 1000f (à débattre). Lattice C V5.00: 950f. DevPac2: 250f. Hard CArd PCXT 40Mo Préférence Western Digital: 1850f (à débattre). Tel à Pierre au 91.49.87.17 avant 22:00. [Pierre ANDRAC Res la SAlette Bt E 108, Av d'Haiti 13012 MARSEILLE].

Vds 4Mo RAM Static solumm (OKI M5 14402 - 80Z) pour Amiga 3000. Valeur entre 2000 & 2400 vendu à 1500f. (Mem 10-20% plus rapide que les mem mode page). Cédé avec le soft SetRamsey de Nick Witsen qui augmente les performances du 3000 avec ce type de mem. Tel à Simon au 73.90.76.16.[Simon GRIS 10bis, Av Marechal Leclerc 63000 CLERMONT FERRAND].

Vds carte Ext. Memoire Spirit Technology Sin 500 peuplée 2mo pour A500 ou A500 plus neuve 1300F. Tel: 29.67.14.15

Exceptionnel: GST 2500 YUV/ PAL YC/ RVB/ comme neuf, garantie 3 mois coonstructeur, avec polices au choix: 8500,00 TTC.. VBC: 94.30.88.43 Fax: 94.87.44.57. Demander Jean-Charles Fouché.

Vds A600 neuf, garantie OCT.93, 2Mo chip RAM + horloge, cause double emploi 2500Frcs.

A2000B Rom 2.0, Worbench 2.1, 2MO de chip carte accéleratrice GVP 322 + 9 Mo de RAM 32 Bits, 2 lecteurs 3P 2 Internes + DD 52 Mo: 16000Frcs. Tel: 64.30.28.14 ap 19h.

Vds DCTV 2500Frcs; Amigavision VA 800Frcs SculptAnimate 800Frcs; Excellent V2.0 900Frcs. Contacter Thomas au 56.31.68.99 de 8h à 21h.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France

13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix**, 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 1828 Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 90FS.

Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :

A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $79.00. Paiement chéque ou carte Visa à Editions Le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest, Québec G8Y 5G8 (Incluant la TPS et la TVQ.)

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

CLUBS

(rubrique gratuite)

FRANCE

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88

10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges

26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48

33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45

37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11

38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.

38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78

40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24

44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91

50 ATACOM BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07

50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-52-66-97

57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.

59 ASSOCIATION MICRO-LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel :20-04-40-49

59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Général de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).

64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.

66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52

67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39

73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery

75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris

75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris

76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37

76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.

77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83

77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73

77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins

80 CIA- Club Informatique Amienois - 56 rue du Vivier 80000 Amiens. Contactez Stephane Modesto 22.52..48.19, J.Luc Fau 22.91.21.31

83 ATACOM- Délégation région SUD.EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcher- 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02**(ap 19h00)**.

92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, 1979- 1981 chaussée de wavre 1160 BRUXELLES XVI. BBS: ++32.2/ 678.36.65 V21-V22-V22b 8N1 24h/ 24, 7j./7. FAX: 322/673.74.05

4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 621 Succursale Victoria Westmount (quebec) CANADA H3Z 2Y

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne

1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22

1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve

1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE

1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587

1870 Amiga Multitask Force, Case Postale 1185, 1870 Monthey 2

2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 12 numéros...........290F
Pour l'étranger (tous pays).......................345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom...Prenom....................................
Adresse...
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

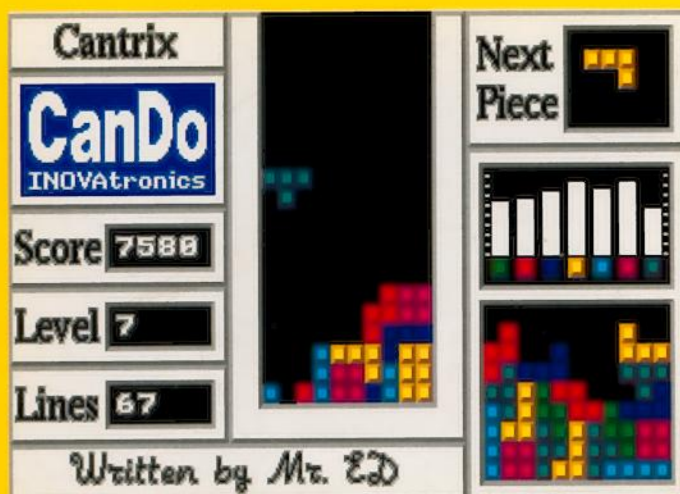
En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.42.65.75

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'éxpiration | | | | | |

Date................................. **Signature.............................**

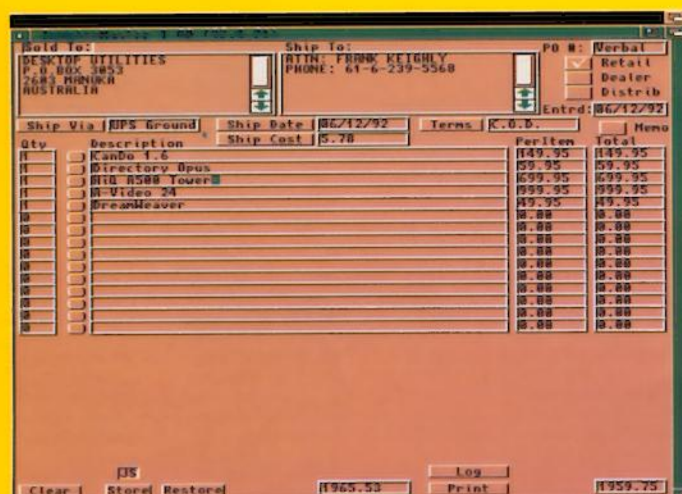
Enfin disponible en français !



Qu'est-ce qui est unique concernant la version de ce jeu ?



Comment dites-vous au reste du monde quelles sont les sources Amiga dans votre ville ?



Comment une société en pleine croissance garde-t-elle trace de toutes ces factures ?



Comment empêchez-vous vos enfants de vous rendre fou un Samedi après-midi pluvieux ?

Ils l'ont fait avec CanDo.

Scénario I: Vous vous asseyez devant votre Amiga, vous demandant qui peut bien proposer un programme combinant quiz/base de donnée (que vos enfants aimeraient). L'été se transforme en automne. La frustration s'installe.
Scénario II: Vous venez juste de rêver d'un logiciel excellent que vous ne pouvez trouver nul part. Etant du style CanDo, vous le faites vous-même : fenêtre, lettrages, menus, animations, sons, et beaucoup plus, vous contrôlez tout.

Encore hésitant ?
Alors essayez CanDo - Test Drive et découvrez pourquoi plusieurs milliers d'utilisateurs Amiga aux Etats-Unis travaillent chaque jour avec CanDo. CanDo - Test Drive (évaluation) ne coûte que 75 F, et quand vous achèterez la version complète, nous vous déduiront les 75 F.

C'est aussi amusant qu'il y paraît.

Le plus beau, c'est que vous obtenez exactement ce que vous voulez en un minimum de temps et d'effort. Et si vous êtes un programmeur, souvenez-vous que CanDo peut faire de beaucoup de grands projets un travail court.

N'hésitez pas ! Essayez par vous-même ! Nous sommes sûrs que vous aimerez CanDo.

CanDo V2.0 : 995 f TTC !

INOVAtronics
Be More Productive.

France, Belgique et Suisse, distribution : VSPFE, 36 rue des Prés Bataille, 77220 TOURNAN
Téléphone : (16-1) 64.07.19.76 FAX : (16-1) 64.42.04.10 Minitel : 36.15 VSPFE
Inovatronics, Inc., 8499 Greenville Avenue, Suite 209B, Dallas, TX 75235 USA

Pour 590 francs, devenez propriétaire d'un studio d'enregistrement.

DSS
DIGITAL SOUND

Un studio digital multipiste, aussi simple que votre Amiga, libre jour et nuit, pour 590 francs et disponible tout de suite, ça vous tente ? Bien sûr, à ce prix là, c'est vous qui fournissez le local mais attendez quand même la suite. **Digital Sound Studio de GVP est le premier studio digital complet pour Amiga**. Un mélange d'électronique et de logiciel permettant toutes les excentricités sonores d'un gros studio : sampling, trucages, effets, banques de sons, pilotage par MIDI* et enregistrement multipistes. Digital Sound Studio n'a besoin que de deux choses : **un Amiga et votre imagination** créatrice. A l'aide du **module d'échantillonnage** de DSS - connecté à la prise parallèle de votre Amiga -, **vous digitalisez tous les sons** : micro, CDs, radio, bandes son de vos vidéos. Le logiciel vous permet alors de les **éditer graphiquement** à l'écran, de les modifier, de leur **appliquer des effets** et de les stocker **comme n'importe quel autre fichier Amiga**. Le tracker du logiciel de DSS est **un séquenceur 4 pistes** permettant d'élaborer des morceaux de musique complets à partir des sons échantillonnés. Idéal pour les bandes son de v**os productions vidéo, vos jingles, musiques de mégademos, présentations SCALA, rave party techno...**



DSS est disponible chez tous les revendeurs Amiga et en FNAC

Distributeur exclusif GVP pour la france
CIS · 14, avenue HERTZ · 33600 PESSAC · Tel +56 363 441

